

普及网络安全知识

打造中国黑客文化

黑宫[!]

共享密码瞬间破

Foxma和推翻或防战

DS漏洞,系统永远的伤痛:

在电脑室间迷失的孩子

记"世界第一黑客"制文 米特尼克

整你好商量——利用VB编制恶性程序

光盘盗无可盗?——光盘加密解密技术探讨

魔戒現世——亦正亦邪的嗅探器Iris

殊途同归!破解QQ本地消息加密

webdav溢出获取管理员权限

编辑出版 主办单位

主 编一

1 编辑部主任 CCTOLO

> WDPQU. 微风 Xingji Labs, Master_Z ELM

Z' Studio工作家

Hong Mao@mesky.net

北京华傲祥书刊发行中心

010-84845020转803 010-84842859

010-84845020转805

MugenChina 电子DIY工作室

电 话

企宜推广 电话

广告代理 广告许可证

工商广字第1121号 出版日期

毎月15日

雷峻广告

EMU-ZONE

模拟与游戏

《模拟与游戏》杂志社

中国新闻出版联合有限公司 《模拟与游戏》编辑部 于果

Contents

2003年7月号 总第10期

Months & Co. T. Co.	
MANAGE	
模拟器篇(2)	
Misc篇(4)	
汉化情报站(7)	
Contract of the Contract of th	
NK rehieth?(9)	
3DO 模拟器 FreeDO 急速体验(12)	
*MAN	
光与暗的浪漫; 伴隨我们长大的《光明与黑暗》(15)	
)C-3-HIL7REEX: 177983GII I C. CH3 N/C93-3mbH(15)	
The Control of the Co	
新手人门	
4SO烧录初级指导(24)	
ClrMamePro实用教学(28)	
SFC加密大作运行详解(32)	
SEPIC .	
SD GUNDAM G-GENERATION MONO-EYE GUNDAM 完全攻略(36)	
本月 GBA 游戏点评(43)	
类用的天堂	
街机模似进度报告(45)	
新览游戏推荐(48)	
经典游戏推荐(50)	
第五回GAMEST大賞(54)	
无规道领	
拿皇盟特稿(58)	
给忆小 崔	
回忆是那美丽的天空(67)	
間に定が失幅的人主(0/)	
MANAGEMENT OF STREET	
游戏天籁	
另类游戏音乐创作一街飘Remix(68)	
研究中心	
悲伤的咏叹——《晓月圆舞曲》深度研究(71)	
₩ PDIY	
想装多少就装多少——试用GBA Link的ZIP卡带(82)	
思表多少就表多少一,以用GBA LINK的ZIP下带(82)	
经典数据	
战火中的回忆录——前线任务 回顾研究(26)	
被敲住来	
光盘列表(96)	
元益列表(96)	

本月的 Mame 一改以往的习惯、一个月就更新了 N 个版本、而且在 0.69 这一个版 本上还出现了前无古人的Beta版三版更新、令人大开眼界。Mame 本月的一反常态、 导致了众多收藏者的异常忙碌,Rom 的政集狂们被迫频繁的奔走于各Rom 网站或者 Rom 发布渠道,有时候为了一个缺失的 Rom 甚至会花费整整一天的时间去搜寻。至于 Mame 这个月隐藏着多少的秘密,笔者先在这里简单的给大家概括一下吧。

D3D 的模拟支持。不知道 Mame 支持这个模拟效果的震圈到底用意何在、总之给 笔者的感觉就是——非常的慢……Mame 向来崇尚的精确模拟宗旨, 正是因为没有加 入其它类比模拟的效果才能够达到今天这般海量的游戏支持度。记得在 Mame 刚刚试 ·图加入一些 3D 游戏驱动的时候,很多人都特反对意见。最后的结果是暂时用软件加速



EMU-ZONE . Cotole

代替尚未成熟的 D3D 模拟, 其结果自然是由于太慢而再次被打入冷雪 (测试驱动)。这 次再次将 D3D 提到正额上的是 Mamedev 的改造狂人 Haze, 不敢想象 Mame 在加入硬盘 镜像模拟之后再次把D3D 囊人驱动当中会是何等情形,Mame 已经不是该提时代那个给 我们带来无限美好回忆的电影院了,它也在向高端模拟的权威挑战,因为 Mamedev 的 才华已经不是 Nicola 大人一手能够控制得了的,Mame 也不会永远都受制于教父 Nicola 个人的爱好。

PGM 系统的模拟初露端倪。这个月网络上先后出现了三款PGM 的大作 Rom: 〈三 国战记 2)、(大家来找值)、(蜂暴),并且很快就被加载到了Mame 的测试驱动当中,更 有人自己编译 Nebula 将测试中的游戏模拟了出来。可以看出,接下来的 Mame 或者 Nebula 肯定会專 PGM 来开刀了,模拟只是时间问题。

Neogoe Rom的redump。经常玩 Neogeo 游戏的朋友应该很会有过这么一个印象,Neogeo 游戏中的

虽然在今后进行的轰轰烈烈的 MVS 基板解密过程中, Neogeo 游戏似 乎已经不存在什么隐藏的秘密了。不过 Dumper 们的精益求精迫使汉顶 工程的再度实施。在新版的 Mame 中, (Kof95) 等游戏竟然出现了所 谓的 a 版……这样做对于收藏者来说又多了许多折腾的理由。而对于 不怎么整理Rom而纯粹追求玩的朋友可又得伤脑筋了。 迷信 Mame 的朋友们,似乎不存在回头的可能,因为它永远走在模拟的最前沿。



PSXeven logo changer

http://www.ngemu.com/



PSXeven可以说是近期显得比较活跃的一个PS模拟器,作者也曾因Lamer 的困扰而单方面中断过模拟器的开发。PSXeven能够走到今天的地步,与模拟器 作者的兢兢业业有着很大的关系,当然也少不了爱好者们一如既往的支持。 NGEmu 汉个前身是 PS 模拟器综合钻点的模拟器门户网站、经常会因作者的需求

或者自发举行一些比较有意思的活动。而这里要介 绍的这个小工具便诞生于PSXeven早期在NGEmu

论坛举行的的模拟器 logo 的征集活动。这个软件允许你在启动模拟器的时候随机 更换其中的 logo 图片、游戏之余还可以欣赏国外设计大师的杰出作品、岂不一举 两得。当然如果你有兴趣、有能力,也可以自己设计一个 logo 加入其中。



Free http://

本月 是历史 现在才被 很多现在 知道 30 代"震

主页的

32-验采自

Sat

CP

进行角

难参说

院。 2

#FreeDO

http://www.freedo.org/

本月最值得推荐的看来不是 Mame, 而是这个叫作 FreeDO 的 3DO 模拟器。这可 是历史上第一个可以运行商业游戏的 3DO 模拟器、3DO 这台最早的次世代游戏机直到 现在才被模拟、除了开发资料缺乏外、模拟器作者的研究兴趣也是很大的一个原因。在 很多现在玩家的心目中。SS、PS 甚至 N64 的地位都要比 300 高得多,玩游戏且尚不 知道3DO为何物的人更是多得不计其数。3DO在笔者的印象中,是第一个带来"次世 代"震器力的游戏主机,且不说现在很多人在讨论的《幽游白苔》(其实是我从来没有 见过), 300 的 (超级街霸 2X) 的效果可以说是所有版本中最为出色的。进入 FreeDO



主页的第一印象就是很像 PCE 模拟器 Magic Engine 的风格,难道两个作者有间接的联系(打住……)。





模拟器是标准的大众形态,方方正正的 GUI 图形界面, 只是菜单上的排列显得有些混乱。模拟器推出之后, 网络 上开始四处翻约 3DO ISO 的下载。笔者也有幸下载了一个 (圖遊白书) 来玩、游戏是非常不错,不过模拟器运行的效 果还不算十分理想,只能算是勉强能玩。300 的模拟开创

了又一项主机模拟纪录,相值随着模拟器的不断完善,我们也能够肇现在的PS 模拟器般流畅的在电脑上体 验来自于这款日电主机的感动。具体的报道请留意本期杂志焦点报道。

-Satourne

(前)。这

加入硬盘

代那个给

edev AN

Nicola

一.更

ne 或者

戏中的

路……

0支持。

的需求

http://www.satourne.consollection.com/



土星模拟器 Satourne 本月也开始了频繁的更新,不过 依照模拟界淡季的习惯。Satourne 的更新也只局限在众多 细微的改良上,《Puyo Puyo Sun》这个ST-V的Puzzie游



戏以及 (WekuWaku Monster) 在运行上已经完全没有问题了, (Hang On), (Metal Slug) 以及 (King Of Fighter 97) 达到了"可以运行"的程度,(Real bout Fatal Fury Special) 的图形错误被修正,(Virtua On) 可以显示标题换面……这一切的 进展看上去似乎十分理想,不过相连很多朋友都清楚,模拟器的更新换代若是以个别 游戏来衡量的话,那么它的改良程度很难有质的突破。接着,Satourne 在全力进行 着模拟器插件效果的调配,难道现在一个出色的模拟器都够须搭配若干效果的插件才 能解决电脑配置不一、众口难调的问题吗。果然这之后不久,新版 Satourne V1.01p 带着五个插件出现在官方网页上,这其中手柄插件的支持是很多人所始料未及的。同 早期的 PSEmu 一样,运行 Satourne 之前需要进行繁琐的插件设置,不过当你设置 完毕且设置合理。运行一部分游戏还是没有问题的,只是速度就……





CPS2Shock

http://cps2shock.retrogemes.com/

原以为Razoola 公布了 CPS? 基板的解密原理之后,很多人都会按图就最地开始尝试自己对 CPS? 基板 进行解密。设想到至今还没有人能够搬动 CPS2Shock 的权威地位,确实光凭一个 SFZ 的解密包,一般人很 遊參透里面的含义。不用说拿Razoola的几个解密报告来一一拗摩,即便你把 CPS2Snock 整个网战的资料全部下回来,花上十天半个月的时间来看,你都不一定 有超量去动那些解密芯片。CPS2Shock 目前是否在进行 CPS3 的研究,至今还无从知 跷。不过每月一次的解密包更新确实仍在继续,这次放出的两个游戏的克隆饭估计受 欢迎程度不会很高,不过对于收藏家来说却绝对是不可或缺的。



■ VirtuaNES

http://virtuenes.sl.xree.com;8080/

型说在笔者的心目中,最好的FC模拟器只包能在NesterJ和Smynes 两者之间 产生,不过这是以一种杯旧的心态来诠释的。从这几个月的更新第丰来看, VirtuaNES 已经用其目身的行态赢得了人们的认识。我们也不得不承认在所有FC模 规划当中、VirtuaNES 虽然不是完成度最高的一个,但存在于其中的器力却们可能是 最大的。 8 不见众多FC 部分在火奶的模式是遇到李库F的问题,大多极是重 VirtuaNES 模拟器自身来解决,由此也就产生了很多欢化游戏风影等用 VirtuaNES 架



运行的例子。在很多人概里學已经被完無機拟的FC,其推出機划器的种类和速度都是所有模拟其中最多最快的,而且如果你想凭錯一己之力开发一个什么模拟器。你会效跟很多高手都劝你从FC 开始。

MM MI

http://www.emuhype.com/



一个前端,尤其是卖自功能的支持让意多人 整不鲜手。后者由日本人开发,界面和D座上 比较适合东方人的口味,做由列表的支持可 以说是其它前偏所不能比拟的,不过 BridseMI无法最高这个最致命的弱点让它的 实用性大打折沉。MI里新的同时,两个削离 软件也做了相似的跟进,专业与实用,玩家们 合品较所需越走了,器就之旁流可能量的音乐模字不幅。

MI 这个Rom声音播放赛在玩家了许久已终于更新,交通 游戏魔量达到937°。虽然两 Mome 支持的3000 多个游戏传题 大的差距。不过在 Rom 结构变换频繁的分子,MI 增度到500 Mome 的可类验伯比较困难,因此MI 也就了能按解自身的运 径在竞争第千自己的改良。经常使用MI 的朋友应该很清楚。 MI 创出色很大福且上里日功于两个第三方两侧软件的对色。 一个是 Klefer BE FOMT,另一个则是日本人 FUIX 制作的 BridgeMI,带着是目前使用名置令、D能能提大,最稳定的





Koga Lazarus



http://www.eldolons-inn.de/kega/

Kaga 是一个另类的 Genesis 模拟器,作者 Steve 更是另类得可以。记得

回転等 Kogo 的完成度提到了一个许多阅读模点的形式。在及的形式。在及的形式。在及的地方,然后使懒懒歌歌声滴到一边 了。但果间川那弟 Gens 的大江大業使用 Gtove 建四十十 日和 Gens 站下了 "共同进步"的契约。不再在一切大好的嘴紀下,Stave 的健康突然出现战绩。 存储的模拟图开投数部分主要失。这个上azerus 版本是 Stave 开金使置以任约开发整线积整的记忆,并出来的。至于效果,能看度不知之的版本了。Kogo Lazerus 目前已经发展到第四个版本。虽这要关注的理度近不和师,但这个模拟部中所有含的等冷噪声但非常要



http://unemu

最近核心 Dis Guru 的主页上厂 密,据说这是来 纳风顺,部分游 游戏除非进行完 (镭射风器),直 这和当年 CPS2 (着他的图片更新, 整下一版 Zinc 奇



Caustik

XBOX Hack



(氘野大镍含)等 设有什么问题。 况下速度还是不 来就不在于完美的 你就会明白它的

Zine Wip

所有模拟其中最多最快

F.人后终于更新, 支持

的3000多个游戏有很

19天, M1 想要跟上

就只能按照自身的活 的朋友应该很清楚,

日本人 FUJIX 制作的

差最强大、最稳定的

是另类得可以。记得

开始。

http://unemulated.emuunlim.com/

最近核心 Dumper Guru 的工作量心似乎转移到了 3D 游戏中、几个月来 Guru 的主页上几乎全是 Zinc 的消息。这个月的目标是 ZN-1 基板的完全解 密,据说这是来自于"开发者的需求"。不过 ZN-1 基板的解密看起来不会一 机风顺,部分游戏可以通过跳过某些部分的模拟来实现,而一些完全加密的 游戏除非进行完全解密,否则是不可能被模拟的。像前两年就发布了的游戏 (镭射风暴),直到现在还只是以一个加密 Rom 的形态保存在很多人的硬盘中。 这和当年CPS2 破解前的情形是何等的相似。接下来的几天里,Guru 继续破 量約的图片更新,从(铁拳3)、(铁拳TT)到(神佑繼台)。张张图片都显示 着下一版 Zinc 奇迹般的模拟效果。其中《神佑擂台》是 SQUARE 开发的一款





3 D 格斗器 戏,里面的人物大部分出自其开发的RPG游

戏中(比如 (FF7) 中的 Cloud)。如果这些 抓图不是假的话,那么这个炎热的夏季里除 了 Model 2. Zinc 的 ZN/System 双筋齐发 定会令众多模拟大师们目不假接。

M Caustik

http://www.caustik.com/xbox/

XBOX Hack,对于很多人来说这样的消息似乎很难找到确切让 人相信的理由。不过一则来自 Caustik 的消息表明 XBOX 的模拟并



不是完全不可能, 在网站上有一个 可以全速运行, 并且图像质量还非 常不错的XDK 采样。如果你在XBOX 上曾经运行过这玩艺、你会发觉即 使是S端子输出的效果, 都很难看出 与模拟效果的差别。

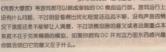


■ DC 上的凯迪拉克

http://www.imrtech.mirrorz.com/

说到 DC 模拟器很多人可能会想到 Dreamemu 或者 Icarus,而 DC 上的模 拟器可就多了。不过可以看看这个,这是 DC 上模拟 CPS1 的(恐龙凯迪拉克) 的画面,模拟器的开发作者是 lan 和他的妻子,其原理就是将 DC 上的 Mame

给做了一下修改,将某个游戏提取出 来做成了单独运行文件,并且还支持 多人問討玩。相問道理下(战区88)、





Highly Experimental v1.09s

http://ifx.org/"coriett/psf/

用软件来播放Rom中的音乐已经不是什么新鲜事。用软件来提取游戏光盘中的动商 和音乐也不是从未出现过,这个软件是用来提取 PS/PS2 游戏光盘中音乐的。一个叫作 Neili Corlett的人开发了这个软件。Highly Experimental使用起来很简单。与那些NSF、 SPC 文件的播放原理一样,它是一个存在于 MP3 播放软件 Winamp 里的一个音效播件,



你只需要下载回来将其解压到 Winamp 的 Plugins 目录下就能够播放对应类型的文件了 (*.psf,*.psf2)。目 前插件的兼容性还有待提高。psf2 类型文件的支持还不是很好。网上有不少这种类型的文件,它们都是直接 从游戏光盘中的执行文件中提取出来的,采样率非常高。而对于如何自己提取或者制作 psf 文件,作者还在 探索中,你也可以根据网上公布的资料自己搜索,其实关键就是找到记载音乐文件代码排列的规律,并依次 从压缩的执行文件中将它们提取出来就行了。一名叫做皮萨罗(不是汉化(天地制造)那个狂人)的家伙在 这方面给予了很大的帮助。如果你在这方面有任何的想法或意见,也可以在我们网站上发表。

EPSXeCutor

http://home.t-online.de/home/PeteBernert/



ePSXeCutor 是伴隨 PS 模拟器 ePSXe 一同发布的模拟器前端程序(品 然我一直不用),一直以来,它都是相当于模拟器中不可或缺的一部分存在于 新版的压缩包中。随着ePSXe 新版消息的遥遥无期,很多人甚至忘记了这个

前端软件的存在。现在,一直从事PS模拟器插件开发的Pete 大师接手了这个前端软件的更新。Pete 在 ePSXe 这个模拟器的改良过程中花费了大量心思,可以说 ePSXe 的效果很大程度上要取决于 Pete 插件的整 体性能,让Pete来接受这个削端软件是再合适不过了。这个更新版本中增加了新手柄插件的支持,看来新 版的 ePSXe 很有可能有这方面的改动整构。众多新增的菜单表明新版 ePSXe 将是一个不可思议的版本。不 过沉默了大半年的 ePSXe 究竟何时会更新,这可不是 Pata 能够说了算的。

MameGameInfo Mil

http://emu.xaonline.com/host/mamegameinfo/index.asp

专业的模拟器收藏家(尤指街机模拟爱好者)可能会经常光顾MAME DK 那样权威的游戏资讯站点,不过也有人因为对 E 文头痛而很难了解到那些 Rom 的相关信息。现在不用整了,一个叫作 sanmao 的狂人准备建立一个 Mame 的游戏信息站点,专门从事游戏资讯的翻译工作。目前站点収集的资 料还比较有限,规模也不大,希望有更多的人能够投入到站点的组建中来。站 点的构架和MAME DK 很相似,网站采用 esp 构架估计在后期会比较选紧。 所以如果你想让更多的人更深入了解到模拟器(Rom)历史、那就不要犹豫 了, 尽自己所能加入到网站的建设中来吧。



■ BleemXP

http://www.emufanatics.com/

Keith 在EmuFanatics 发布了这则消息,SaPu 正在研究影響在 XP 下面运行的 Bleem j 也要赶 时髦在NT 内核下斑起来,这听起来有点……说实话如果说到效果和实用性,笔 者是丝毫不会看好 Bleem I 的,定对在新版出来后进行一些必要的测试,抓一些 图和朋友们第一下心得而已,确切地说对Bleemi的感情要归结到怀念那个范畴。 至于这个 SaPu,其实就是以前将 VGS 加上NT 内核支持的那位牛人,整个计划 看上去非常颜利,目前只有一张 Bleem | 1.4 的 Demo 版在 XP 下面运行的主程

序抓图,相信在二人的协力下这项计划会进行得很快。



"奴化情报站" 未写, 观点, 我想 机模拟选度报告",

无物文以大概一天 今为止汉化速度最 再加上其他小组制

FC

最近、汉化FO测 么真真正正的大作, 明 化游戏的速度,再加上 者并不知道他们的进图 (快打旋风)。(快打旋 用的是小字体,而且 在对该游戏进行扩容。 者龙剑传)系列"的流

SFC 拥有一个SFC.

MELI

个机种了。现在照组的 **有無深人研究?两个** 的街机版在先朝我们



PlyCoper insertal

它们都是直接 2件,作者还在 9期律,并依次 E人)的家伙在

明端程序(国 日一部分存在于 日本市记了这个 新。Pete在 产。Pete插件的整 支持、看来新 议的版本。不

eem」也要赶]实用性,笔]试,抓一些 念那个范畴。 、整个计划

运行的主程

"政化债据站"担日一直以来都是以一个批求的心态在写,也是一直用一种近似于我帮的方式 表写,现在,我想用另一种方式来表达政化不发生的一切,用一种记事的方法来写,能像做足的"驯 机榴缸是报告",我能除大寒带来"潮坡汉化进度报告"。

上月,次化齐可以迎走教处了一座热潮、提起放出了《大良之场事一故章之谜》完整以化版。 北朝以政大艇一天的时间对 GBA 上的由魔城 最新价 《恶魔仙·晚月图舞曲》进行 下层景块化。是在 今为上风优速点最快的一个游戏,提后。北柳又再次发布了大受研评的《微波图影馆》 尼墨子文队, 身加工集化小进的一些小亚族游戏……这个月,次化界观像最初心情一样,进入下一个依据……

FC

最近、观长下多效的人越来越多、不过概要一些小风极激光、设什 战員軍正的大作、唯一令笔者期待是教祖的(大空战士),由于秦阳汉 他激扬的康德、用过上秦阳对汉代激戏进度的保密工作使得极好,所以笔 等等不通验其必过度。另一个信荷让大家李的吃意提供还干的山小四岛的 快打股讯。快打股讯、快打取几、这个游戏其实已经被 nilumusa 汉代过,但是使 相思想小学旅、而且固带也不是世界,nilumusa 汉代过,但是使 相思想小学旅、而且固带也不是世界,nilumusa 汉代立,但是使



在对等部或进行扩容,就是说,将要放出大字体版的(快打旋风),进行扩容工作的就是以耐完美汉化过"(思考激制度) 系列"的汉化情报资源的的成员——tpu。目前已经完成扩容,让我们再稍稍愈心等待吧。

■ SFC

拥有一个SFC,曾经是多少游戏玩家的梦想,而想玩 SFC 上的中文版游戏的人应该就更多了。SFC 的生



命没有FO 长,而且已经是一个过气主机,所以目前深入研究现间和实施的 仅化者是少得可怜,而且都是研究一会儿就放下,接手研究 GBA 或 PS 了。 因此,这个4种的双化液池也就显得少之又少。 險組、对于这个4种的研究 可以说在双化界里是老大。(火炎之焰晕—纹章之滩) 才放出不久,袋组论 店的阿匈威对接套戏进行全方面的测试,之后来绝对大家在论证里提到的 Bus 进行了修正,目前放出了1.03 汉化版,已经修正了所育Bus,袋组也 希望这个板本库皮为最终板。

MMD

目从MD次代达人Jos 在完整次化(梦幻之星4) 离开汉化界后,模 实则如Junus只接过(编游自当)的双化、之后城间投背人界人用究这 个利率7。据在期望的公日在一个星期内连续双化了两个落发、超遊他 育星发光界穷。两个游戏中,一个是相古游戏(ZERO WING)、溶游戏 的邮机版在先前我们杂志的《帕古塘刊》里附带有。不过此游戏尺间开



头可以汉化、剧情方面比较苍白。



只能算是 0×B 的练手作品,万文高模平地起解。另一个游戏就是《各食 天地 3¹、《各食天地》前两作在FC 上曾经大红大索,MD 上的 3 代也可 以说是一个辅品。可错的已这个游戏虽然是中文版,不过却是繁体版码。 看起来就是不奖啊。而这个游戏是 0×B 弟弟的最爱,所以 0×B 将游戏 简体化,他去除了原有FOM 中的垃圾板据,使波游戏可以转换成 EIN 格 式,实力也强强的解,希望他能成为维 Ip 8 后又一个破解 MD 的这人。

■ GBA

GBA 是目前最流行的掌机、好游戏当然不少、因 此,汉化者都希望汉化这个机种的游戏。CGP汉化小 组就是 GBA 游戏汉化中的佼佼者。他们现在也是全力 以赴、开足马力进行汉化。(火焰之纹章一封印之剑) 是他们小组的汉化项目,进展十分顧利,已经完成的





包括:隐藏挑战模式的开头、连线对战、我万人名、所有道具、菜单的选项设置、每章的标题。未完成的。 閱藏挑战模式的劉稱介绍(少量对话)、音乐欣赏模式的标题(少量对话)、過與壓和武器壓也有少量对话。 敌方人名已翻译了一点。相信不久就可以玩到汉化版了。





模天与 C G P 的合作汉化人气十足的 (牧场物语),由于一开始的估计错误,游戏 文本少算了许多。最后导出才知道有1. 6M, 比许多RPG 游戏还要多I 本来这个月 就可以放出的中文版,只能推迟一个月了。 大家静静地等待吧,该来的总会来,模拟界

是这样, 汉化界也是如此。

狂细胞汉化小组的 madcall 放出 了GBA (快打旋风) 的抓图,由于没 有翻译. 所以不知道一些地方的翻译 是否得当,现在游戏已经破解,就美鼎 后的文本校对,为使汉化做得更好,他 希望有朋友能帮忙重新翻译一下户文







漫游汉化协会、由Kiros Lee (汉化界里的K大)成立、专门员 责动漫题材游戏的汉化,目前有两个游戏正在进行,一个是《炼金术 士),这个游戏翻译和破解想进展神速,已经在测试和检查,用不了名 久就可以有汉化测试版发布。已经完成: 字库解密导出、码表制作、所 有40余种控制符的功能研究、全脚本导出、脚本统计/中文码表生成 工具。另一个是(Chobits)、又即(人形电脑天使心)、GBA上改编自 CLAMP 同名动漫的养成类游戏,游戏本身没有什么亮点,不过角色都

有着很高人气。技术问题由Kingbao负责,翻译由Kiros Lee负责,文饰由胡里胡图负责。已经开始进行 文饰工作,目前进度20%,两个月后就会完整汉化吧。K大有极过(梦幻之皇4)的经验,因此这两个作品 应该不会让大家失望。



像《KOFEX2》这样的动作游戏值得汉化码?笔者一直在思考这个问题,不 过从现在看来这类游戏的汉化似乎有愈黄愈烈的趋势。让我们来看看孤独狮子汉 化的这个(KOFEX2)吧。除了连击数目的文字外,一 些细节比如选择的提示都作了汉化,大家可以看看下

面两幅图片的效果。这在一般动作游戏的汉化过程中是非常罕见的。

绝对是值得一试的版本,其他想在这方面发展的朋友不妨于作者探讨一下。





端患了,以 *(KOF) 戏和 NEO GEO 题 署名日本游戏厂商SI

继承了原 SNK 解 近在美国重新以SNX SNK NeoGeo US 新泽西洲的 Mariboro 他在SNK 個闭前曾接 SNK 日本总部于8月 社, 由中村善帰担任

其实SNK 这个 不过是以PLAYMO PLAYMORE 收购 SN Co.Ltd。随后于200 K.Co.Ltd. 以取代已 他们在PLAYMORE 推广业务。

让 SNK 复活其多 和商业计划而作出的 闭后就没有再在美国

到目前为止 SNK 本)、SNK NeoGeo Co. Ltd (香港)、S 等四个分部,而且沿 务扩张到欧洲。

Marie Barrier

SNK - Dead? 2000年初, SN 出债务免除申请。此 为摆脱局限于柏肯



的标题。未完成的: 器屋也有少量对话,

作汉化人气十足的 的估计错误,游戏 5号出才知道有1. 要多 本来这个月 **尼能推迟一个月了** 的总会来,模拟界



() 成立、专门员 一个是(炼金术 岭盖,用不了多 3、妈表制作、所 /中文码表生成 , GBA 上改编白 点,不过角色都 。已经开始进行 因此这两个作品

这个问题,不 看到独狮子汉





SNK - Back!

这恐怕是 JNA 迷自(1001年 1 9 用以来听到的根据证人心的

判象了: 以"(KOF) 系列"、"(Metal Slug) 系列"等語 就和NEO GEO 穿戏平台市陶名。却因经营不善而值闭的 署名日本游戏广商SNK 目前已在美国正式复活

雙承了原SNK 所有商标和版权的PLAYMORE 公司員 近在美国自新以SNK 这个品牌成立了一家软件公司、全名 为SNK NeoGeo USA Corp。斯SNK 公司的美国总部位于 新港西湖的 Mariboro, Ben Herman 提任美国 SNK 的总裁。 他在SNK 倒闭前曾担任该公司的销售部制主言。与此相应 SNK 日本总部于 8 月 2 日正式更名为 SNK NeoGeo 株式会 社,由中村善睡担任社长,SNK 重新回到电子游戏界

其实SNK 这个品牌一直都在日本和亚洲地区各跃琴。 不过是以PLAYMORE 的全质子公司的形态存在。比如 PLAYMORE 收购SNK 时起就成立的SNK NeoGeo Korea CO Ltd。随后于2002年1月在香港成立SNK NeoGeo H. K.Co.Ltd. 以取代已经解体的 SNK NeoGeo Asia Co. Ltd. 他们在PLAYMORE 的监管下继续负责 SNK 产品的债务和 推广业务。

让 SNK 复活其实是 PLAYMORE 基于对玩家的"照顾" 和商业计划而作出的决定,重新复活的美国SNK 依然是 PLAYMORE 的全资子公司、目前主要负责SNK及 PLAYMORE 近年作品在美国的发售工作。因为 SNK 自创 闭后就没有两在美国推出作品了。

到自制为止 SNK 已经有了 SNK NeoGeo 株式会社 (日 本)、SNK NeoGeo USA Corp (美国)、SNK NeoGeo H.K Co Ltd (香港)、SNK NeoGeo Korea Co. Ltd (韩国) 等四个分部,而且还计划于明年内在欧洲设立分部。 把业 **努扩张到欧州。**

SNK - Dead?

2000 年初、SNK 亏擴 380 亿日元、同创 SNK 向法院提 出债务单龄申请、此时Arjze 为摆脱局限于帕青哥艘的局

面,与SNK-拍助合,出资50亿日元收购SNK。

2001年4月, SNK 向大阪法院提出"民事再生"方案。 其实质是以韩国公司(其他员工名义所设立)法人的名义 申请SNK 为新公司,如果法院通过申请,SNK 可以完全免

除 380 亿的债务,而且 SNK 也不会消失。 2001年10月30日, Aruze 的子公司 SNK 由大阪地方 裁判所宣告破产。虽然 SNK 曾在 4 月份提出企业再生的计 划,但一直到2001年11月1日的期限之内,皆未能再度 提出计划,因此由大板地方裁判所正式宣告破产。

当时为维念 SNK 而专门推出的"事意" 主题 GBA 主机。

SNK - Live another way?

2001年11月,专门经营老虎机和波子机的 PLAYMORE 实下了所有 SNK 的商标及著作权等知识产权。 PLAYMORE 决定的后除了继续支持NEO GEO平台外还将 推出新的家用游戏,未来市面上仍然可能会出现以SNK名 义发行的游戏,不过会冠上韩国的字样 (SNK NeoGeo

PLAYMORE 于 2001年8月1日成立, SNK 的旧主川崎 英吉是创办者。PLAYMORE 与SNK 有着干丝万辙的联系。 收购 SNK 后成功地挽留了原 SNK 的大部分员工。原 SNK 的 精神和产品输之也能比较完整地保留下来了,可以说, PLAYMORE 是 SNK 成功的链缘。

早在2000年SNK 陷入困境以来。原SNK 的贯工就已 经分散到日本和韩国各个相关公司中了,其中包括Folith , Megaking、 Brezza、 Sun, Sammy, Playmore 等等。SNK 尽管很失了以前的有形资产。但开发人员和各种版权这些 无形资产却依旧在掌握中,为了不使招牌系列(KOF)在 2001 年新档, SNK 将部分 (KOF) 版权 ((KOF2001), (KOF2002)) 卖给了韩国的游戏软件商Eolith,不过整个游 戏依旧是原SNK 员工(主要是(KOF)开发小组,《微貌 MOW》也有部分开发人员参与,只可惜人设度气模就槽 去了 SNK 的老对头 CAPCOM 那里)进行开发与制作。 Eollth 仅仅是在财献上进行支持、通过 (KOF) 的知名服为自己 的企业进行宣传(比如在游戏片头中让Follth 字样實一下 题: D)。此间 SNK 内忧外患、仓促将 (KOF2001) 在完成

Wind E-mailwind@comicennet

度70%的情况下强行推出。被众多玩家称为系列中最失 败作品。而 SNK 的另外一个招牌"(Metal Slug) 系列"第 四作的版权则卖给了另一家韩国厂商Mega Enterprise. 外界对 (Metal Slug 4) 的评价表版不一。

SNK - Playmore!

"我想强调一点; PLA + MORE 就是 SNK.



SNK就是PLAYMORE。" Ben Hermen 在今年5月的E3度 **检**受采访时记者。 现在PLAYMORE 的总部已经从韩国撤到了日本原来

的SNK 办公大棚,而且大部分原来SNK 的贵工都留在了 PLAYMORE 工作, 少部分人去了其他公司, 其中担任 (KOF94) — (KOF2000) 人物设定的桑气模去了CAPCOM。 "当初开发 '(KOF) 系列' 和 '(METAL SLUG) 系

列'的大部分员工仍然在PLAYMORE 工作。当然,的确 是有少部分人去了CAPCOM或者其他的公司。" Herman 如 是说。

控角事件在游戏界展见不鲜、当初SNK 也是从 CAPCOM 挖来了一批担任 (Street Fighters) 设计的人才 做出了"(KOF) 系列"。当时 CAPCOM 的"(Street Fighter) 展列"在人设方面始终显得构造设有突破、"只有在SNK、 我们才可以把瞳和跨换成草堆京和罗伯特。"一个从 CAPCOM 跳到 SNK 的员工说道。

PLAYMORE 實下除了 SNK 这个品牌之外还拥有 NOISE Factory (代表作: (改图传承3)) 和SUN Amusement (代 表作: "(Metal Slug) 系列"), 可以肯定, PLAYMORE未 来将会给我们带来更多更好的作品。

SNK - the future is now!



SNK 福着出版E3 的机会展示了包括 (SNK VS CAPCOM Chaos》在内的微数大 作, 让人重新看到了 SNK 崛起的希望,其 雄心勃勃的作品发布 计划着实令人兴奋

其中無点器戏 (SNK VS CAPCOM Chaos》 揭依然采田 MVS 系统, 对于什么 时候SNK 才会采用 (开发?)下一代系

统,Herman 没有做任何回答。

SNK 表示将致力于PS2 和 XBOX 软件的开发。E3 服上 还公布了专门为PS2 开发的(KOF 3D)。不过暂时没有计 划在NGC 上发表任何作品。Herman 表示将密切关注任关 堂的下一代主机(看来在NGC上玩《KOF》是没指望了)。本金)** 7 点例。

在98 和99年, SNK 由于判断错误, 制作了让其交上 電空的兩級主導路戏机 NeoGeo Pocket 和 NeoGeo Pocket 常作品。 Color。但是现在,SNK 仍然打算继续大力发展支持 NGP 初 NGPC | "我们目前拥有 2 % 的 掌机份额。我的目标是达到 战游戏(传统)获得 10%。我们现在的财政状况运好于2000年夏天。这都归 功于PLAYMORE (柏青哥) 业务的良好业绩。""我以前就 有很多想法,现在我有机会把它们受成现实。照顾好SNK 本签 9 1) 吳扬 遂的利益是非常重要的、给我一年时间、我不会让你们失 望的。"

Herman 原语: " It's important to take care of the SNK fans. I'm not going to do this for one year and not make it. This time it's for real. This time it's forever "

SNK - Enloy It!

SNK 依然采用被研究得完全通 透的MVS 底板果制作 (SNK Va CAPCOM Chaos) (Metal Stug 5) 和 (KOF2003), 对 SNK 来说或许是 节省成本或是其他的什么,对于侧 松界来说。这又意味着什么呢?我 城店 们可以第一时间或者比发布时间还更早的玩到游戏?我不



知道。模拟是为了怀念、而 SNK 应该再次成为我们怀虑的

对象吗? 赛用某网友的一句话结尾。"不够为了SNK的破产而 悲伤,也不必为了SNK 的量生而欢呼雀跃。都是商业性的 游戏公司,盈利才是他们的根本目的,其正去玩自己感兴 键的游戏才是最善要的。"

SO, Just enjoy it:

●減1, SNK 英遊史

1978年7月, 以300万日國資本成立公司 SHIN-NIHON KIKAKU (新日本企划) 写学模位于大阪。

1988年4月: 公司易名为SNK CORPORATION, 并迁

1988年1月: 在美国加州设立分公司, 资本金80万 美四

1988年3月: 总写字被SNK BUILDING 做工。 1991年8月: MVS 获得 ACME 颁发的优秀机械赏 1991 年 9 月: NEOGEO 获得美国 AMOA 组织的最优秀 技术革新赏。

1982年3月17

·原 64) 6期

SNY No lo H K

设计为被公认的失同 了一家软件公司、全 正式宣告复补

etype (-an h

1 @ WWW.emu-zone.ne

Wind E-mailwind@comicernet

DX 软件的开发,E3 展上 2D),不过暂时没再计 an 表示将密切关注任关 (*OF) 是没指望了)。 简谐语,制作了让其交上 (et 和 NeoGeo Packet 域大力发展支持 NGP 和 以始级,我的目标是达到

的。我不会让你们失 to take care of the for one year and not stime t storever

2000年夏天, 这部归

隐好业绩。""我以明就

成现实。照顾好SNK

▲ NEOGEO LAND 江 板店

單蛇玩到游戏?我不 阿次成为我们怀念的

为了SNK的破产而 编版,都是商业性的 。 真正去玩自己感兴

立公司SHIN-NIHON 版。 RPORATION, 并迁

公司、资本金80万

DING 數工。 T发的优秀机械管 MOA 组织的最优秀 技术革動器。

1982 年3 月; NEOGEO 两获 AOU 颁发的优秀机械赏。 1982 年8 月; NEOGEO 两到 ACME 的最佳换售奖。

1982年12月: 香港的分公司 SNK Asia Ltd 成立,资 3670 万港观。

1993年1月:《龙虎之學》成为92年度AOU优秀机械

雙作品。 1898年12月,获得最杰出王业家荣誉,史上第一與

放图戏 (传魂) 获得全年最佳游戏称号。 1994年2月, 侍魂得到93年度 AOU 大赏。

1994年5月: 特護特勢93年度ADU大富。 1994年5月: SNK Europe Ltd 在美国伦敦成立、资

本金20万英镑。

1984年7月;《镦酸传说》被制作纸边值。

1994年9月, NEOGEO CD主机发售, 1994年10月, 《KOF94》发售。

1995年11月, 2 倍速的NEPOGEO CDZ 发售。

1997年10月: SNK 亚洲新品业回模。 1997年11月: HYPER NEOGEO64的第一部作品(特

384) 发售。

1998年10月,手提遊戏机NEOGEO POCKET面世。 1999年2月,在HYPER NEOGEOS4上的《微鏡传说 WILD AMBITION》登场。

1999年3月: 彩色液晶手搜荔戏机NEOGEO POCKET COLOR发生。

DLOR 发售。 2000 年 2 月: ARUZE 公司注入 50 亿日觀的业务发展。

2001年10月, SNX 宣布破产。 2001年11月, PLAYMORE 收购 SNK。

2002年2月; PLAYMORE 在普港成立 SNK 善卷分公司 SNK NeoGeo H.K Co.Ltd以取代已经解体的 SNK NeoGeo

Asia Co.Ltd。 2002年9月、《KOF2002》 **茨伽**、 回門原点69 "3V83" 设け为彼公从的失数作品《KOF2001》 院団円许而子。 2003年5月,PLAYMORE 在美聞以SNK 这个品牌成立

了一家软件公司,全名为SNK NeoGeo USA Corp, SNK 正式自急舞志。 203 年6月, SNK 日本部思正式更名为SNK NeoGeo 株式会社, 由中村前横羽任社长。

BAR SWE FAQ

*SNK - SNIF NIRON KIKBKU (新日本企館) 的関称。 自1978年成立至2001年回经历了23年的历史。一直致力 于电子器或产品的开放。1989年、SNK 表NEO GEO进入 家用机市场,从此揭开了SNK 王朝的序幕。

*Neo Geo - Neo Geo Advanced Entertainment Sys-

tem (NEO GEO 高级级 乐系统) 的時 你 (NEO GEO 的順思

是新世界)。 NEO GEO开 始最作为租

费用家用主机出现的,其后由于大受欢迎而开始对外发 值。之后SNK 开发了短务用主机MVS 并取得了巨大的成 边,从此电子逐改短学的历史翻开了新的两章。

*AES - Advanced Entertainment System (高级级 乐系统: 的關於,基于NEO GEO的家用主机。最初是用 來表示NEO GEO系统本籍。

*MVS - Multi Video System (多元預期系统) 的模 原,是于NEOGEO 的业务用上机。但为了的上玩家实验要 百的家用机的;特徵或另用,SNK 特量把MVS 设计成与 AES 不兼容。

•NGP - Neo Geo Pocket 的関称、SNK 开发的一款 集白事机、1988 年10 月发售。

•NGPC - Neo Geo Pocket Color的障碍、SNK开发 的赔 款章机、此次采用了彩色的容晶屏、1999 年开始发 售。可以与DC 互联。

«Aruze - 全等 Aruze Corp。 日本一家以构画服绩 及其他赌博游戏为主营业务的公司。2000 年初出资 50 亿 日元收购SNK、包井没肯给SNK 财积之外的支持,比如为 NEO GEO 或者 NOP (NOPC 开发精博游戏等等。

公司開世: http://www aruze com/

*Playmore - 全部Playmore Corp, SNK 的整条者。 拥角原 SNK 的一切商品规模权、原本集物面的一家公司。 現在已營重到了日本、除了SNK 这千亿牌之外还拥有 Noise Fectory (代表作、仮国何条3)》和SLN Amusement (代表作、"(Metal Slus) 希男子)。

◆Eolith - 一家韩国的软件开发公司、醫经开发过 《KOF2001》及一些其他的Neo Geo的激戏。

公司则此: http://www.solith.co.kr/

●Mega Enterprise - Mega Enterprise Co. 一家的 国的软件开发公司、制作了(Metal Slug 4)。

公司同址: http://www.magaking.co.kr/

 Noise Factory - 日本的一家Neo Geo 游戏开发商。 现在是PLAYMORE 下屬的 - 部分。 第一个作品是《战国传象》3。



3DO公司是由原EA (电子艺界) 老板特為聲 審金斯敦的操的。在他 的发动下,很多著名的公 可以Metsusinite(他下)。 AT&T (美国电报电话)、 Time Warner(创代处 纳)、MCA (美国环球影 业)、EA等纷纷加入3DO的 医使得3DO與再了强大 的资金、媒体和销售风格。



3DO公司推出3DO这个概念。向市场宣传凡是使用3DO产品的用户将会得到语如上于个青线电视频道、视频点播、 在线胸物、电子银行、信息咨询、交互式器戏等等一大批



時最新技术審不可分的服务项目。 而这一切是依靠 合物的服务项目。 一台舞有眼乐、教 奇、影视 网络。互 动等等现。3DO 实 质上是一个标准。 3DO 这个名词的 亲戚同VHS、DVD 实是在探求一条未来的悠息家电之路。尽管300的目标服 象如今我们广泛理解和认同的网络多媒体计算机或机顶盒 什么的。但是300的第一个产品却是以易性能游戏机的要 杰出现在消费者面削的。那就是 3DO Multiplayer, 也算 是我们常说的 300 游戏机。选择以游戏机的形象作为切人 市场的第一步,其原因是复杂的。那时正是全球游戏机市 场缺乏热点, 急需 种新主机的出现来更新换代的时候 这个时候在游戏机领域出手大有可为; 而早已被市场接受 名年目方兴末艾的游戏机本身又可免除人们对于多媒体计 **德机汉种需要**复杂操作的设备或者另外一种完全未知的等 新设备的抵触与零棚。再加上游戏机的主要消费对象是热 爱新生事物和異成长性的年轻人, 培养和诱导这个消费群 体等于给末来10年甚至更长时间的发展铺垫了道路。由 千月标明确,所以我们看到300公司正式授权的制造公司 都是著名的家电巨头: Panasonic、Goldstar、Sanyo等。 议也下是各家生产的 3DO 兼容机从外观看都不像游戏机 而更类似影碟机一类的家用电器的原因。

1993年Panasonic(松下电路)等先正式将 3DO Muitiplayer主机经放市场,Panasonic的 3DO Multiplayer主机名为 REAL FZ-1,这就是哈以我们最 没领印象的 300 游戏机 法主要附带 个路板手柄 勞味

没有什么人会 一般看出那是 台游戏机(不 少人都以为那 是台高端的 CDI图机)。由 于Panasonic



硬件的销售上贷取料 5授权总 价高达 799 美元的黑 :通过6 内的最高能价曾经证 是在实际 Multiplayer 游戏机 300 公司到 32-bit RISC 作为3 逐把我们带点 处理器、配置了两加 秒钟产生 8400 万億 全屏幕游戏画面。 音。300 还可以投 以边对战边即天。3 准 640 兆光团为载 中出现长时间的规则 播放的光盘种类青 CD, CD-G, Vide 时代的游戏很多都 戏经历了真人和三 游戏的潮流占了上 场实拍。当3DO主 真的三维动画和真 时代的玩家们。 彻 SDO 以過真、EE SFC、MD等16位 此宣告游戏机进入 己的 3DO 兼容机 T 领域的著名厂制 Creative 快生产的 可让IBM PC系 个人电脑使用 3D 软件893 D Blester 1. - By

> 正当300在, 动摇着它的根基 30、的股权 年月, 费者难以接受,

300年育了世界。

Total and terrine



1.通过收

是在实标

300公司理

该把我们常说

戏机, 因为300的

权的各生产公司其

尽管300的目标很

体计算机或机顶盒

島性能游戏机的姿

Multiplayer, 性就

机的形象作为切入

正是全球游戏机市

里新换代的时候。

而早已被市场接受

人们对于多媒体计

一种完全未知的解

和诱导这个消费群

表铺染了道路。由

式授权的制造公司

istar, Sanyo W.

STATE OF TAXABLE

率先正式将 300

asonic By 3DO

区就是给以我们最

个游戏手柄、恐帕

只是生产和铸整3D0 游戏机, 不享為收取软件权利金的特权 (这个特权的享有者当然是 3D0 标准的制定者3D0 公司的 了),所以Panesonic就只能从

健性的销售上获取利满了。于是乎,我们看见了一台零售 价高达799美元的熙乎乎的家伙出现在商店里(3DO 在国 内的最高值价曾经达到7000 多人民币)。标准的3DO Multiplayer 游戏机采用了时钟频率 12.5MHz 的 ARM80 82-bit RISC作为主 CPU,输以两块 25MHz 的 NTG 图像 处理器、配置了两兆 DRAM 主内存和 1 兆 VRAM、可以每 秒钟产生 6400 万億票、以母秒 30 帧的速度描画真彩色的 全屏幕游戏画面。音效部分则可以产生 CD 音质的游戏伴 音。3DO 还可以接驳通信时加装置进行联网对战、甚至可 以边对战边聊天。3DO内置?倍速的CD-ROM,使用以标 准640 兆光盘为载体的游戏软件。这样大的容量使得游戏 中出现长时间的视频和 CG 动画回放成为可能。300 支持 播放的光盘种类有 3DO Game CD、Music CD、Photo CD、CD-G、Video CD (電配置VCD解码器) 等, 3DO 创代的游戏很多都是以真人、真实场景为实点的(电子游 戏经历了真人和三维两种潮流的竞争、最终还是三维面面 游戏的潮流占了上风), 这类游戏在制作中都采用演员现 场实拍。当300主机运行这些游戏的时候,屏幕上流畅是 真的三维动画和真人影像极大震撼了刚刚经历了18位机 时代的抗家们,彻底颠覆了人们对于16位机线存的信心。 300 以編真、眩目的游戏面面旋风般摧枯拉朽地颠覆了 SFC、MD等18位游戏机对整个游戏机市场的统治,并以 此宣告游戏机进入"次世代"。此后 SANYO 也接出了自 己的300兼容机TRY (外形配以VCD播放机),而PC机

類域的著名厂商 Creative 也生产出 可让IBM PC 系列 个人电额使用 300 软件的 3 D O Blaster 卡. 一刻句 300 紅癬子世界。



正当300 在大紅大紫的的線,两个量大的陽悅却正在 如經看它的根据,一是耳根似怀可仍式,二是主机相称。 300 的機似怀玛亦行式造成产品用例的"格让大多极满 勇者继以接受,不能在超的胸内迅速打开销路。最然产品 在一般时间对大爱好评。是是市场占有率超上不去,再加

上为300开发软件需要软件公司独自承担销售风险、造成 很多软件公司不敢轻易涉险。由此直接或间接造成相应游 戏软件供给不足。而 3DO 游戏机上市前后也有其他多家厂 商陆缐公布了各自的全新 32 位主机即将发售的消息,让 不少抗家对昂贵的 3DO 持观望态度, 并且在 3DO 正式销 售之后不久,SEGA 和 SONY 就先后推出了机能超越 3DO 的 32 位主机 Saturn 和 Playstation,从 3DO 头上经易摘 下了牲能第一的桂冠。在 Saturn 和 Playstation 加入"次 世代"竞争后、三维游戏开始大行其道、受硬件机能所限 的3DO 在三维游戏效果上远远不及Saturn 和 playstation, 而一員領重的真人互动式游戏也因为机能 有限无法满足越发注重游戏品质的玩家们的要求而逐渐为 人们所晒病,300 开始走上了不归路。本就不佳的销售成 摄每况愈下。事先宣告在"次世代"32位机的竞争中完全 失败: 1995 年中期, 因300 的失败而吃了大亏的 Panasonic 宣布将要推出代号 M2 的 3DO 机能提升装置。 并为此花费了近一亿美元的费用。该装置计划采用 68MHz 时钟频率的IBM PowerPC 602 84bit Risc为处理器。 给3DO 主机配置上M2后,将可达到每秒100万多边形的 处理能力,但是因为各种原因。这个 3DO M2 提升装置的 终没能问世。这一计划于1997年宣告放弃,此后3DO销 声唇迹。300公司也因此而彻底退出硬件市场,改头换面 成为一家游戏软件开发公司。

3DO 65失較是值得深思的,3DO 密放机其实只是当约 3DO 公司计划还使需要电之器上走的第一步,如果成功 3DO 公司计划还使需要电之器上走的第一步,如果成功 5DO 公司计划还使的第一步,那三步,只是 3DO 的步步迈得过 早,也迈得不够坚实,导致了山顶未提的境况。纵观整个 游戏机发展历程,我们发现到一个大概的游戏机上产商已至级上 "他们是我们在你出我赶加入进来,SONY是家电厂商均游戏机上海是最近的游戏,是不是不够与我们是被看到的一个大概,SONY是家电厂商均游戏和业准选得最近功的两方。长人的从业场验明工产的时候的规范,是更多的对人从 SS 到 FSS 都是来来的 PSS 所定的第一步机和公司编译。SONY 从 SS 到 FSS 简直至未来的 PSS 所定的第一步机和公司编译。SONY 的 6 值经幻想》绝非仅限于游戏,能乐、通讯、电子商务、传

農恐怕无一不在其谋划之内。 电脑软件业的巨人模软公司在 机顶盒"维纳斯"的失败和对今 后个人电脑的信心不足以及 PS2 领先一步等等强大压力下。 也不得不为了明天的利益而商



.

Wind E-mailwind@comicer.net

起反击,以点石成金的手凭空掷出了"魔盒" X BOX。而 无线通讯业的老大 Nokla 也響穿这一切,迫不及待推出 N-Gage, 想利用自己的技术优势在无线的通讯、娱乐、 商务领域另辟蹊径、如今唯一在传统游戏机概念上坚持打 拼而不败的仪则古老的任天堂 - 家了。



3D0 主机虽然失败 了,但是它的一些游戏仍 然让人记忆扰新、澉建乐 道, 健影礁采元的首个 3D AVG 游戏 (D 之食 申》、全真人影像的 (Mad Dog》和 (HERO), 还有 (GEX), (Starblade),

(Super street Fighter II Turbo) 等等。FreeDOR9 出现,让我们量新领路这些游戏作品成为了现实。 FreeDO 是PC 上唯一的3DO 主机模拟器, 作者为 awright69 和 felixi, 目前公开下联的是 Deta 1.3 Windows 版。其实FreeDO是一个开放原码的名平台 3DO 表 拟器,除了Windows版本之外,还有针对掌上电脑的 PocketPC Alpha 版和针对MAC 机的OS X beta版. 也许将来某一天我们可以在公车上玩着掌上电脑中的300 游戏也未可知。FreeDO beta 1.3 Windows 版对电脑 硬件并无奇观要求, P3-1.0 GHz 的 CPU 就完全可以运行 了,想要得到全速的模拟,则需要P4-1.4 GHz 或者更快 的CPU了,内存至少需要

84M。目前FreeDO Data 1.3 还只能运行在 Windows 2000 和 Windows XP上、暂时还不 支持直接楽取光盘,所 以只能通过读取光盘:SO 佛做文件来运行游戏,



FreeDO 的使用方法也很簡单,

1、展开下载的FreeDO beta 1.3版的压填包、将 文件解压到任一目录中,例如 C:\3do (以下均以 C:\3do 为例),全部文件共3个,分别是SDL,DK、Readme.Txt、 FreeDORel.exe.

2、找到3DO游戏机的Bios Rom文件, 并将3DO游 戏机的Blos Rom放入这个目录,本例中即C:\3do,如 梁Blos Rom 是乐练文件、调先解乐、要注册Blos Rom 的文件名必须是blos.rom, blos.rom 必须利 FreeDORel exe \$ 在阿一层目录中。

3、准备好 3DO 游戏光盘的镜像文 件。可以自己把其正 的 3DO 游戏光盘通 过烧录软件制作成 ISO 文件, 也可以直 提从网上下载制作



好的ISO文件。注册FreeDO目前只支持ISO 2048 KM 像文件。

4、双击 FreeDORel.exe 运行 FreeDO 程序,点击主 菜单的 CD-ROM 选项中的 Open ISO, 在打开的搜索领[中选择需要运行的ISO 文件并打开I

5、点面主菜单的CPU 洗顶中START/STOP 單的 START 即开始运行游戏,在游戏运行中,点击主菜单的 CPU 选项中START/STOP 里的 STOP 即停止运行游戏 RESET 为量新启动运行游戏。点击主菜单中的 QUIT 即向

至于FreeDO主菜单中的其

它功能选项,在这个 Public Beta 1 3版本中都是封闭的. 点击后并 不发生任何改变, 所以此外暂不

介绍。FreeDO 运行后、将会在 C 盘根目录生成一 NVRAM.BIN 的文件,这个文件就是游戏存档。

下面谈谈关于 300 游戏光盘 ISO 的问题。从 3DO 光 盘制作 SO. 请参见宏明杂志另 篇有关制作游戏 w.a. 160 挽破文件的专额文章。从网络上下载的如果是180 2048 格式的 ISO, 那么直接就可以运行了, 如果不是 ISO 2048 格式, 比如是 CDI、CCD 或者 2352 格式, 可以通二 DAEMON 虚拟光驱软件加载镜像文件,再用烧录软件来 从虚拟光驱上制作 2048 的 ISO 文件,例如 CDRWIN。

虽然这是第一次公开发布的测试版,但是我们在使用 中发现该版本已经长够成功运行相多 (10) 游戏了。虽然是 度仍然显得不够理想,但是模拟的准确性和兼容性还是很 高的, 无论游戏画面、Movie 回放、游戏音效、游戏存料 都能够不折不扣地完成。我们衷心希望这唯一的300模拟 器的未采能够如其名—— "FreeDO", 自由自在去开发。 **随心所欲、无可限量**



你知道你 最早能够

从现在近 和邪恶作

纵然是 裕 紀 孝 共 尔 45 国 五 五 化存的股份) 和作者 定额 四带一件((8) (Mar 25, 1-5, R 15

是:10个人的一月

NP 100 上图

25 86 T LAS 观。图6度1 松弛模人 "

taka E-ma» taka scomicar nat

到高的激烈 伴随我们长大的《光明与黑暗》

你知道你为什么会到这来吗 最早做够秘险股界的只有一个人 从现在开始你的心要和这个身体结介 和邪恶作品

34 宏 是 超量看書的 . 与概 无. 却 举行的提前

表格ISO 2048 RVM

MODO 程序,点击主

在打开的搜索窗口

ART/STOP 里的

中,点击主菜单的

P即停止运行游戏。

THE PLAN OUT MAN

監視目景生成一个

的问题、从3DO光

商关制作游戏光鼎 下數的如果是ISO 了,如果未是ISO

2 格式,可以通过

,再用烧录软件架

, 但是我们在使用 的游戏了,虽然速

性利兼容性还是很

戏音效、游戏存料

2唯一的 3DO 模拟

自由自在去开发。

DO CORWIN.

戏存档。



划出新世界,即使是穷穷的悲欢舞合、却能让你至今 记忆犹断。它是"SEGA十年"的简基者和见证人。无 论作为一个SEGA FANS还是一个RPG FANS、我 想你能一定躲不过这个名字—— (光明与黑暗)。"(光 明) 系列" 从最初的 (Shining & the Darkness) 化最后的 (Shining Force III) (GBA上的 (光明之 流)、"(黄金太阳) 系列"属于取发着"光明"气味 的衍生作品,故循不在此次讨论范围之列) 历经八年 **创光、跨越四个机种、在承载了需要荣耀的同时也历** 经过低潮与挫折。但无论如何,它作为与 SEGA 共进 級的忠实追随者。在给无数 FANS 留下美好回忆的同 时, 也在游戏界默默写下了自己的传奇。

(MARIO) 2宮本、(DO) 之帳井、(FF) 之坂口, 任何一个大牌游戏的商后都会有一个日本游戏养神一 般的人物。那么"光明之父"又是谁呢?就名声而言。 也许没有上述几位制作人大,但他们却凭着自己对路 戏的独争理解向着最高游戏殿堂不断努力。他们就是 一高桥宏之、高桥秀五兄弟。"自由而无拘束地创 造就是我们最高的理想:",正是在这一游戏理念的 被装下,这两位当年的 "DQ 铭打者" (在过去日本游 戏业界凡是曾经出身于《勇者斗恶龙》制作团队的人 都被借为 "DQ 铭打者" 而享受无上荣宠) 将一个又 一个的"(光明)传说"呈现于我们面前:

EXA P MEGA DRIVE MY SHINING

(Shining & the Darkness)

"(光明) 系列"的首作 (Shining & the Dankness) ((光 明与眼暗》),于1991年3月份发售。 耳对应的落戏平台是被认为拥有当 时最强硬件性能的 SEGA18 位主机 MEGA DRIVE。究其原因、据说是 高桥仅仅为了挑战而作的选择(汗……如此简单的选



择便确立了(光明)未来的发展道路)。这部游戏开 发阵容中除了高桥兄弟这对核心外,还有同为当年 "DO 钢打者" 现为游戏会社 CLIMAX 社长的内藤宽 (玩过 SFC RPG 名作 (Lady Stalker) 的朋友对他 一定不会陌生吧)。另外信得一提的是、SEGA 当时 对第三方软件商采取了相当及好积极的合作态度,为 此特鲁成立了一个以高桥兄弟为主导的名为 SONIC 的 制作小组,并为游戏开发提供必要的资金和技术的专 搜,这也为后来"(光明)系列"的持续开发奠定了





(Shining & the Darkness) 是以3D迷宫为特 征的RPG。其以主观视点进行的游戏系统、丰富多彩 背景舞台的演出,让人倍够震撼的战斗效果。令人耳 目-新指令选择界面等诸多要靠在对其后续作做很好 定位的同时,也对其它 APG 游戏有着相当重要的影 确。智险的队伍由主人公、**魔法使、着侣**三人组成。 不同职业有着不同技能。这一点正是高桥宏之强化战 **以乐理电路的重要体现** 目前 (南者 1 味 放) 多影性

taka E-mailtaka@comicennet



▲让人又是又爱的3D建宣作战, ▲图标论的状态界面能明可要



系统也正是当初高桥在 (勇者斗恶龙 1) 时提出。大 获成功并沿用至今)。与其成功的系统相比、游戏在 別情戶面就略显单薄,但是谁又能要求一个容量仅为 BM 的游戏做到尽善尽美呢。(P.S: 游戏中的一个小 秘技不知道大家还记得么, 当游戏中的三位成员等级 之和达到一定程度后、到過與商店就可发掘出特殊道 員。具体为:80以上だいちのこづら、70以上きまじ んのふえ、80以上ばくれつポックス)

(Shining Force I-众神的遗产)

在前作热实的强劲鼓舞下, 系 列第二作 (Shining Force) 众神 的遗产》((光明力量:))于次年的 3 月应运而生。游戏将一个剑与魔 法的古代神话世界真实地再迎于玩 家面前: 在相当墨远的古代, 作为



目的,发动了无休止 的破坏与屠杀, 天国 的众神为了使世界恢 复和平市与黑暗龙展

开了艰苦地战斗。战斗以黑崩龙的失败而告终,众神 集中力量作了一枚封印、将黑暗龙封印在地下宫殿 中。然而黑暗龙在毁灭之前发出恶毒的杆语:一千年 后它会复活并统治世界 和平回到了这片古老的大缸 上,随着时间的流逝,人们渐渐淡忘了这个古老的传 说、对黑暗龙最后的预言统于防备。一夫、东方的省

敌罗思法斯特对主角 所在的国家发动了大 规模的战争。国王紧 急召见主角井向其下 达反击侵格者的重



与前作不同, 高桥兄 第将此作以S RPG 模式 表现出来,并意图以此交 破任天堂名作《火焰之纹 量)所达到的境界,而这 也成为今后 "FOR LE



A ' - FILE TYPE BYES ALLS

TYPE"的标准模式。本 中面面 作的地图和战斗模式采用了的 3D 的构图方式、使得 治场抵大大增强。游戏较之前作的另一突破就是角色 的大幅增加, 玩家们可以根据个人基好, 量点培养自 己喜欢的职业、锻炼自己喜欢的角色采通关了,这一 变化无疑使游戏变得更为丰富多彩。事实证明。 (Shining Force I- 众神的遗产) 成为MD 中期最具 代表性的名作,不但在日本引起了不小的反响。在欧 美更是再次引起了轰动。累计全球最终销量达到了80 万本以上。这也让 SONIC 小组及高桥兄弟傅心首倍。

(Shining Force II- 古代之封印)

如果说 (Shining Force I- 众 神的遗产》在剧本构成,面面表现 等方面仍有那么一丝让人不太满意。 **和**么于1993年10月推出的 (Shining Force II- 古代之封印》则可当之无 機称为系列乃至RPG类游戏的经



典。相信此作也是对国内玩家影响极深的一代、笔者 正是由此作开始教狂迷恋 (光明)。凭借 18M 的较大 容量以及对MD机能的越发熟悉。《Shining Force II-



古代之封印) 在 (众神的遗 产)基础上进行了全面强 化, 另外加入了新的要靠, 比如: 隐藏同伴的获得以 及由此引发不同关联的事

件。让人被害不能的武器煅炼系统等(当年有殿力炼 出思考老赋和把妖刀的朋友肯定深有体会);隐藏战 场里的疯狂练级等等。

剧情方面。此次的"光之英 雄"不再由大人物们主演。我们的 主角变成了一个普通的平民少年, 員在战斗中不断成长, 待转职后 角色头像也会由原来和粤末干的



▲主角转职后变得 成熟了冤

▲人气极高的忍

角的便命是事 主。在多姿多! 半人马蛸 炼绝对能担任

小海龟了,

Y 台景真欢A

1. 从往有額 · 子為實研



taka. E-mailtaka@comicennet



FOR F TYPE 的标准战

D 的构图方式、使得 的另 英碳就是角色 4.善助、重点培养自 的64 通辛了。这 18年、夢安证明)成为ML TANIBE 了千」的反响, 在欧 课最终销量达到了80 高桥元弟唐心百倍.

《印位》



例数深的 代、主管 、预借 1sM 的较大 (Stir ng Force 打印)在(众神的唐 健上进行了全面强 孙灰人了新的要素。 总藏同伴的获得以 引发不同关联的零 等 当年有毅力炼 架有体会/: 隐藏dt



▲主角转取后签得 成物了明



小孩子变成充满英武 、一气的"光之英雄"(游戏 为角色设定由日本著名漫 m家SUE ZEN担任,其主要 作品(ヤダモン)、(マリン * 7 一) 在日本都有着极 270年的,为了一階全角

aco. T. 我r, frif 疯狂练级略、咖啡 。主 手が是華族主国 主会属于ゼオン共解教被練的と 1 在老婆冬里的众号角色中,当然少不了铁定的主力 士人 1881 魔法使 僧侣 弓箭手 斧兵等。更 、《森的是,连"飞禽走兽"也都能拓入队伍场门作 。" 为且这些特殊例母都是自时型技术。;)要好好股 "地位推相任队中主力,其中拥有超强攻正力的粮人自 · 多点"好"的"特别成"的是"行的有相对"而 以上 Baancecantelater

· 家是守敌人发指的 ** "名爾森坎西亞 是游戏和" 域是前場們和下的利 海龟"。"周我当6"几 · * 所有加能力的生奶 世メアリム、家作品計



: 世初期顕然会比較悲り、何是つい式。 あきま・一部 2.3± 异基物子 移动力导目不受地升限制 极容易生 4.少季校、绝对是"克儿农人"炒备同样啊

自州理想"。现实的美器是我们不得干净以的。尽 (* (+ H. 少针(!)) 三烃类 我们展现了耳独狗的魅力与成 ₩ 平衡 人也为其投入了身额广告官市费用、然而 (+; 打下) 在中水井分角取得多人满意的销量,甚至在 现态有著广阔市场的欧美也因其人物设定过于唯美化 / 安全中心 不管告,,,总 我相信对于国内玩家而亲, 操着着特殊热情的。也仍将是我们怀已时的不二之 五 主期一盘里对布止游戏、庆介军者特点在交命未尾 2.55《中的 些思感要素做了整理、希望大家在重温时 能体验到一些新的东东。



当MD上的 (Shining Force I- 众神的遗产)、(Shining Force (I-古代之封印) 激战期 间、高桥领衔的 SONIC 小组也没 有放过其它展示"光明"魅力的 舞台、陶时介于与SE JA 之间的 泉图关系、故当时 SE JA 风顺





BI的掌上游戏机,AME GFAH 便成了理所当然的选择。于是在 1932年末以及1981年1月, 两阳 "(光明)传说"以外传形式于GC 推出了 · (SHNN > FORCE 外传 远征 奔向邪神之国》 (SHINING FURGE 9)

传、 粉坤的饱酮)。由于GG 写MD 硬件性模件等距, 这两部作品在 各方面自然很难有所等破。但是 作为解机器战而密, 其荔栽性 耐 玩度都意空前的。鉴于此、SONIC 小

组验风:"铁、于1985年6月推出了外传的完洁高 (SH N NG FORCE 9HS



FNALCONFLOTF), GG EST 文 图外传对"(光明)系列 的更大等义在于补充了(州明) 能几代之间的剧情, 其中

(JUNIO - CROE 外传 FINAL CONFLICTE) 对 (Q 神的遗产) (古代之封田) 及 (Shining&the Dankness) 都作了 些联系。

MEGA CD≥SHINING

(Shining Force (D)

1994年4月推出的 MEGA CO & (Shining Force CD) 是高桥兄弟首 部DJ CD-ROM 为原体的游





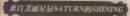
Force 外传》前两作的故事 剧本进行重新制作。在 CC 的大容量表现力下,原来 66 下的小品也"萘驴"员

taka E-mailtaka#comicennet



了堪写(古代之封印) 缠美的 游戏,特别在音效上则是要胜 一写。因此、该作还被当时的 许多 SEGA 游戏专门志定评为 MEGA CD 主机必携的一本杰 作! 只是因为当时正值"发射 代"浪潮袭采,大家期待的目

光更多放在了 SEGA 的新一代 主机 SEGA SATURN上,故这形 CD版 (光明) 并未 能很好地在世人痴前 SHINING。



(Shining Wisdom) 就在MEGA CD版

(Shining Force CD) 推 出的同时, SONIC 小组内 印发生了一些变故——高

桥秀五章市脱岬 SONIC 小组并组建了软件开发有限会 社CAMELOT。这一举动在外人需来似乎预示着 SONIC 小姐的瓦爾及"(光明) 系列"的终结。 母实 际上这只是高桥兄弟为了拓宽合作范围苦心酝酿的变 通之策,而事实上 CAMELOT 和 SONIC 小组基本就 是两个招牌的一套砸子。在变通中不断调整的同时, 高桥宏之按部就班地在SATURN上开发着他"(光明) 系列"的第一个A·RPG 游戏—— (Shining Wisdom), 并于1995年8月发售。然而这个游戏被认 为是对 Nintendo 游戏 (Zeida) 所做的简单直接的不 成功克隆,只是在其中融入了SONIC小组的典型剧情 (年轻英雄抗击那些最终目的为召唤熏暗力量的邪恶 巫师的故事)。平心而论 (Shining Wisdom) 作为 SATURN 的初期游戏,在 CG 使用、角色设定等方面 基本还算是成功的。不过 SONIC 小组在对 ACT 游戏 与RPG 游戏之间平衡理解方面的不足使得(Shining Wisdom) 不但未能將 "(光明)系列" 的游戏定位扩



大. 反而成为系 列-大败笔---作为SEGA SATURN 对抗 PS 的镨拨软件. 其平平销量远离



▲很可爱的O斯人物造型啊

期望值。在这种情况 下, SEGA 对高桥宏之 发出了错辞严厉的质 询,同时中断了在 SATURN 专门杂志上 SONIC 小组访谈特辑。 好在高桥宏之充分发挥

了自身的外交天才而挽狂满于既倒,在哪住了 SEGA 方面信赖度的同时,还以前所未有的热情投入新游戏 开发。经此一事、"(光明) 系列"迎来了其新里程。

(Shining The Holyark)

98年的冬季、(Shining The Holyank》(《光明圣柜》) 職着 SATURN 的光环为原桥 及SONIC小组复售而来,这 也是 SONIC 小组嘉定思痛药



使出的"会心一击"! 游戏并未按 *FORCE TYPE* 开发, 而是回归到原点 (Shining & the Darkness)



系统。该作不但完全继承 了当初广曼好评的各项设 定,如:第一视点 直观的 图标式指令、错综复杂的 LIKE BUTTON

转影。魔法争说等者,而且加入了两个极富魅力的新 要素 — 优斗中人员替换(想想现在的(FFX),谁又

能肯定不是曼此启发 呢) 和妖精系统。战斗 中人员替换能根据各 个同伴的优劣扬长龄 短. 充分发挥出团队 作战的优越性, 即使



未出战的同伴也依然可以获得经验值,不过游戏的难 度因此降低(这或许会让一些高手玩家颇有微词吧)。



而游戏中最成功的设 定当属妖精系统了。 首先, 你必须在世界 的各个角落找到汉些 可爱的妖精, 塘壁, 岩石,树木,箱子,棺 材等地方都可能隐藏

的敌人 # 5

SE 180 W 15 A15 (6.0) 15 2 = 88 05 .ga # .1 to JAN WILLIAM LI-TARJI

机物的逐制

成 江田山林 智·智·数 1 1244 13435 **胸**望下。一

值。在这种情况 SEGA 对高桥宏之 了 借辞严厉的 馬 同卵中断了在 IRN 专。杂志上 C小组子或特组 高桥宏之充分专择 在稳性了SEGA 的時候投入新遊戏 迎来了目新里程



the [arkness) 作不但完全继承 一视点 頁勁化, \$ 胡纳复杂的 战器所具们的选 ^ 极期魅力的新 くま、(イイリ)



不、「游戏的维 (颇有微词吧... 中最成功的设 妖精系织了。 师助领在世界 妖網. 墙壁 对木 稻子 棺 与机可英能就



王判定, 对为王种类 型 "ピクン も] 攻击从正前方出现的 敌人、"フェアリ"

看她们的母手 这些

,家从根据不同的政

专り収ま以上方出现 刊献人,"サキェバェ"改击左方出现的敌人;"イン キュ・ス 牧主有声出頭的様人: "レブラカー" 攻 き下与 お説的数人 「你可以在战 1 秤 始前数人出现的 秦 : 根据敌人出现的子间产信从操作士判断 极出 # 5 的铁模 6 希腊特别的 5. 当100g等了全国的50 计编针 的 的 的 以十合力和是非常引入期待的。 2 出证或证证实济战中的扩张特(奋状态、而以此成 功量包敌人后的成就感也是溢于言表的(另外,如果 以铁嘴成功打击敌人, 战斗后获得的经验值和余钱景

N 版的逐步畅想. 下"另情」的都得以

会另有追加的哪个0个)。



与游戏音·1享受到时间特有的。 述 y 44 --+2的阴 各 并简单的量别知识中 古城滿四極端的邊原。不 1.这 切大概都不会影响至你游戏、情、因为你身边 华了有数"自得唐他的图件小还有几十一可爱妖精 等 等學提 句,在某些個的某一地点有极高机業出 现经验值超高的"牛头怪",在之前没有特意练级的 情况下,杀一只升一至两级绝对能够让你得到大满 足, 总之和里是让笔者流连忘返的"宝地", 呵呵。

(SHINING FORCE III)



(stining The 14. 1 " " HAND じ。于是 一上被认

(HD 43 F M F 1) 衝距而主 以是嚴着 (州 月) 第9 "王统士内区第一件

时降五年气出现的 "接班」、田子制備 的庞大、万作并分为 · (是,本于97 98年 周对期推出. 分别是 (SCENARO : IN



的 日 神 〉 (** CFNAR(相 5 神 2 子) (** 1 かみ 、

3 未壁的邪神宫)。又 段的 创机该是广大 >> FAN'对于"主星情 结"最后的美好可忆 吧, 因为就在1918年 的5月. st 水上式流

布推止粉玉机、即便如此、FAN's []对目的热情丝器

未漏, (SHINING FORCE III) 的冲击 亲亲言被着每个 FANI的、作为高



N组配CAMELOI 所有成是协力的总汇查 ("MINNO! CHEE II) 全图 " ** 则本分别 *** 15 38的高分均荣幸人选了日本最真权威的专业游戏杂志



殿堂"之前的 (Shining Tre HClyanx》也是鲍掌 作品、因此我们紧 其零作系列的临畔

(FAMIA)的"游戏

作也是最无争议的。

当你置身 (SHINING FORCE III) 剧情中, 你 定会发现区其中有一 些黝悉的东西,没错,汉 个故事新费正是引干前



作《Shining The Assuman () % Ho varx》之后十年。不知是制作 组当初放弃安排 的影情伏笔,还是游戏案划,时后时到,断个件的回首时 与。总之、文样的剧本构成是相当成功的、计人 特 利息"(※明) FANS" 不均自主機外自用中東が夫 脉作 深穷 故事是对生于巴尔美基亚大陆上



メネア) 阿斯皮尼亚共和 国 (アスピニア)、狄斯特 尼亚帝国 (デストニア)、 海上都市萨拉班多(サラ パンド)、布尔扎姆教(ブ

▲九之師子 古拉西亚 ルザム) 四股主要勢力之 间。三个剧本的主角分别是共和国建国元勋高姆拉德 (コムラード) 的长子辛比奥斯 (シンピオス)、帝国 第三王子米狄奥(メディオン)及为报父仇而四处游 走的佣兵朱利安(ジュリアン)。辛比曼斯和米狄曼 機利斯是心理护目每国家利益的 场上A 在战人历 "不是代的同时 他,也是勒看唐子是使何礼中。"下的

种种无耻, 从而解除了相 互之间的误会。让人吃惊 的是,一场更大的明道下 在这场编局下由布尔扎姆 叙设计并淑生萌芽——让 以恐怖支配世界的古代超 人类 "休多目" (ヒュード



ル)布尔扎姆复活、要与之对抗则必须要继承了正之 超人类伊诺贝达(イノベータ)血統69神子古拉西亚 (グラシア) 以及"休多書"所畏惧的神圣武器― 贝塞姆之权。



当事構因由——淳 现后,朱利安,这位在十 年前"休多鲁"事件中失 去父亲的少年闻兵凭借 自身的凝聚力将辛比奥 斯利米狄奥两万力量团

结了起来,共同对付邪恶的布尔扎姆。所以,都本三 的最后决战,三方 "SHINING FORCE" 齐聚北国邪 神宫也成为了《光明》史上最令人激动的一幕。敌人 方面,除了共和国、帝国各标绝技的将领外,还有市 尔扎姆四大赛师。他们分别是以风系魔法见长以及物 理収击的高利亚德(ゴリアテ)、不分男女都会施以 "魅了"的芭桑妲(パデンダ)、男为女性却最为好战 的秋丝鷸玲(デスペレン)、擅长変鳥目裏欢使用明 深退け的表亚目 (フィアール) 祭節 (其中"大観" 表亚鲁根可爱。 给哈),另外,阿身为"休多毒"的 加尔姆(朱利安的杀父仇人。也是《Shining The /30x) 登点。例在ETTR/如 电最终BISS布

尔扎姆也都是能力超强 的家伙, 当然我们不能忘 记帝国皇帝直属亲卫军 的忍者亚夏(ヤシャ)们, 他们三兄弟可是 (Shining The Holyank) 中你队伍中那位超强和



夏的態舞? 1

看罗秋的"传人",而笔者认为最具震慑力的当真帝 国皇帝的死刑执行部队,也就是被称为"红陶"的近 夏承手(レインブラッド) 六人組了、只可惜在后面 的剧情里这一袭船红的家伙们因分开行动导致被各个 市破,失去了挑战的价值。真正有挑战价值的BOSS 有两个——作为剧本一命名的BOSS "王郁的巨神" 和剧本三古代遗迹最低层的BOSS。其中"王都的巨 神"正常双韬是可以很轻松放洪水冲垮它的。但是如 果你想堂堂正正对何这个拥有深不可割HP的大家伙,



除了队伍要拥有超群的能力 外自己还需要非凡的毅力。 笔者曾历经近2小时特久战 才将其K.O., 真是非常之辛 营……至于古代遗迹的最终 BOSS, HP 虽不是那么高。

包含种绝大威力攻击技的混合使用让人不常而荣,不 过一旦你通过了这一考验,你将获得主角的真正最终

(SHINING FORCE III)也依然准 發"(光明)系列"惯 用的图标式菜单、插 人式对话框, 而人物、 场景 地图 战斗摩式



则敏成了全 3D 模式。在城中搜寻宝物时,如果你不 使用旋转视角那么将会带来损失呢。此間可使用的同 伴叙也达到系列之最的60人1每个剧本都将有20名 性格各异的同伴与你并肯战斗。当然有些同伴是隐藏



▲村等は複は云中・過元分

的或者需要你通过三个刷本 的联动来获得,其中笔者认 为最后心值的为属帝国女将 军政静胸张另一又七月平 F 、物要在剧本 :里让她 加人, 在剔本一第广章就干



▲ 光 / J : 集長的(中) ARTH AC

四天橋小指系統 如介与科 117



To . M3x 1

光料 不利 电影 717,344 20713 多原 "你看你 1 9878 - 1014 . 中景は 9/B/(2)

· W . W . 60.5 · 大幅点液



t中的罗狄策站是亚

農蝦力的当周帝 为"红雨"的近 7. 只可惜在后面 刊动导致被各个 #战价值的 BOSS S "王都的巨神" 其中"王都的巨 中垮它的。但是如 IN HP 的大家伙。 學拥有超群的能力 需要非凡的毅力. 至近2小时持久战 D. 真是非常之辛 于古代遗迹的最终 P 虽不是那么高。 止人不寒而栗,不



粤主角的真正最终

宝物时,如果你不 。此回可使用的同 的本都将有20名 然有時同伴是隐藏 要你通过三个剧本 获得, 其中笔者认 值的当属帝国女将 歌号 (スピリテッ **建在剧本**三思让她 剧本-第六章就干



斯拉多

万不能图 - 时之快杀死她 畴。另外大家一定都还记 得赞戏中的小蛋企鹅吧. 它们的关系"刚本一的维 性企鹅 + 剧本二的整性企 鹅 = 剧本三的一堆小企鹅 (爱帽结晶)",银有趣的设

· 到底。更让人兴奋的是,通过"以中的不断磨合。 名四体ン间景会提升连携 度(或者说好感度)的。这 种友帽支援系统称为" 7

▲友情想陶琴

ブラブ"。有了连携效果的 四件在战场上比邻而立时, 就会互相产生支持作用,



▲沿班扩扩战与更具维力

而支持效果因人而异。这些效果包括:双防能力上升、 回避率上升、总杀率上升、 反击率上升等。因此, 在本 作中你的目的不仅仅局限 于个人能力的培养,而是 同时得注重整体队伍的整 台。对于追求定集的朋友

而言,满队的"红心"、"小剑"、"蜡牌"是的不可少 8916. MI.

武陽系统方面也是前所未有的丰富, 达到了二十 多种。各种武器都对应有必杀技(而某些武器上是附 帮育特殊助杀技的。 比如配合治练石系统煅造出来的 大配分武器以及腦無系武器), 只要让角色固定使用 某一系列武器达到一定程度,他就能领会这些办杀 技,必杀的出现军与角色自身素质及武器属性等都有 影响。当你看到敌人被终结于那些绚丽无比的必杀技 討,就能完全体验到什么是真正的獨快和翻道。记忆 之中最深刻的就是別本二的主角——帝国王子米狄奥 (メディオン) 制突剣的第三把必杀技(名字忘了-

~1), 伴閱數數原目的 创风及四取的锐利到 火花、敌人的血槽瞬 F 女腦前員 买升 可以用恐怖采形容。 还有忍者黑暗妖刀附 带的心杀技---*黄



▲ 20 H - 利取 12 A A F F F F

黎の渡り"。那是忍刀乱舞后接续大蠊裂的超 COOL 技,还有飞岛的"XYZ"。空中划出锋芒铮铮的 轨道给予敌人连系……说到这些战斗精髓总能让人超飞 命则呢 '0'

治练石系统一直是令各位"(光明) + ANS" 着迷 的. 因为这对整个战斗系统有着很大支持。在本作中国 系统更是获得彻底强化。变得丰富多彩。本作冶炼石总 的分为了两类: 大治练石(用來線造武器) 和治炼石碎 片(ミスサルのかけら、用来燃物局)。其中大冶炼そ 又分为三株 普通冶炼石(ミスリル銀)-- 普通武器 果服治练石(ダーケマター) ― 船無武器、蓝色都石 (オリハルコン) 最終武器(三位主角的最終武器 夏,是在剧本。的古代遗虚中获得。素脑为练石利此代 最石机分解对下,被一式蒸步型岭边之湖。 武為、召前人 练石刻可以从同一类型的三种武器中瞻机级造出一种。 由于普通治练石级造的武器有不同的属性、或特带必杀 **技**或稍有取击力上升等。所以要根据个人的需要、塞好 来 SAVL /L OAI) 出目标武器略。对于饰品、主欢系的 角色装备设备同时上 计的戒指,比较带上 11平年 2

**) 效果相当令人满意,僧侶等網助角色則裝备單位 合恢复 MP 的腕轮比较好。

职业方面除了着主系、魔法使、飞鸟系等不可动能

的外,还增加了比较新额的 驯化使(对大多数怪物进行 最后一面后可将其收入阵 中,以后的战斗中便可派遣 上场)。因为新增众多召唤 概法(大多附于各种召唤权 上,不过有些角色自身就 会),所以召唤使的作用也 比以往更突出, 不由让人又 想起了威力绝大的"雷神召



▲無法使在游戏中的作用不 容實疑

袋"。召唤魔法的判定与普通双击魔法有所区别。召唤 魔法对单体杀伤力相当大,但是如果攻击群体,那么这 些攻击力是要被各目标对象平均分担的 普通攻击局 虽然对单体杀伤力虽不很突出。但是双击群体是可以 各个目标受到同等的伤的。了解这两种魔法属性并含置 利用,于双于防御能收到很好效果。

特配系組然需要在、以中同等LV 20以上飲可以 對各地的數金出行時期、转數味能夠色更好的或性不 数分對、LV 20 以上配應再升於應见指数的或域行。 第(当然不持能数任 SL 69編執任)。本作由于庞大的 翻標、成斗的升級、故身確認天用可以出于兩次、第 工疾時配份效在即本三的后半部分、吸魚細跡代無星 20、返走由归棄酶之风糖細等同律執为"水之使者"。 於过两次转形、惟含若既認定將色的外形以样觀能安 生了很大整化、那么在展示或化毒化的同时,让我们 等等 "光明"作谈进行例在吧

(SHINING FORCE

m)的音乐融入古典写 如现代风格、从维军 钟分家、各式曲风在 游戏中均发挥了不错 的效果。你可以从音 乐中每受烈焰中的热



战、大海一望无际的基

區、能應水量的對透明時等。因此、在最后對本 《SCENARIO 3 浓度的那時間,效應目不久、SCEOA 學推出了一級協應效的OST。 这就收录了14 自由目 的OST 由著名游戏员系附卜、根据 电主力,根据自 已起任健康乐、胶环和古他则分别交给了另外两位同 程址色的各方人下田 武雄、元卷 極。其中称了三个 影本的OPD 由外,"Shining Force Mediey" 这首 《Swanko Fonce III》 混合曲也是毛着很喜欢的,杀 等于OST 的则是于万不得被讨烦。

光与考之间的浪漫

光与贈兩 道光 景相互交织,取发着 对立中的和谐美。 一个使命结束 的陶财也在宣传导

一个使命结束 的問时也在宣告另 一个使命的步步箱 近,不知道持续了多 少年,也不知道今后 将会延续多久,十



一代又一代的主角们为着自己的信念执着地不懂 奋斗, 传说就这样一个又一个缔造。在很多的剧情里, 也许英雄是强独的, 但是在这个世界里, 我们发现英 雄们没漫的, 在为他们的精神所鼓舞的同时我们也为 他们祈福。我们忘不了的是平民少年最知量任, 奋力 抗击蹈魔教出公主、曹振王国的往话、忘不了亚瑟挽 教方舟后競拍名利与同伴们并离于夕阳下留下渐渐远 去的背影: 也忘不了极寒的冰雪北国, 朱利安与既在 银白色翰静小路上留下的对对定遗……闭上双眼、桌 许更多的场景会——浮现。能够信同"光明"传说的 成长足迹一周长大是笔者的幸福,相信与笔者有着共 同经历的朋友们也一定会深有同感。笔者草模此文的 目的正是希望能让大家在现今大作如湖的情况下偶尔 于过去的美好回忆中沉浸,另外也希望-- 些未留神能 "《光明》系列"或者正尝试着步入这个世界的朋友能 共享汉 - 游戏经典。

] 50 76 Y

RE EE F

A 1

注:《Shining Force 8~古代之封印》相关 秘技(其中前两条只适用于MD主机、模拟器智不支持)

※蘇州部队 制造法

物住方向增上然后开机。在具有占上会出现数字。可任则是长 (0——44)、44以后不模点。而剩余 实机。 医尖的原名,把光标停在工角上,然后按住 可能全体队及别至 40级、转断后的队员升至 90级。在 成2 约,让主角用魔法。因前以受 接近 的现在分子,我们还问题前是、可用升级。 实践等,既在150年,我们还问题前是、可用升级。 对联系综合自由,就让银升至 90%。在此情况下现就公时选强出战场记录(不是主角用魔法湿出),就记录

杀超级商店

按任上續开机,先进入选场而而, 虎完版后在器 就中让主角使用魔法混出战场, 在选择试额贩师的, 把右上角形标的数字调成 30, 然后按 0 幢, 就可以进 人超级海店了, 这里可以购买的十种武器, 包括极速 炼成的时隔刃。 着自己的信念执着地不懈 个缔造。在很多的医 騎里. 这个世界里,我们发现英 神所鼓舞的同时我们也为 平民少年勇担重任、奋力 国的佳话: 忘不了亚瑟挽 并肩于夕阳下留下渐渐远 林雪北国、朱利安与简在 对足迹… ·闭上双眼、或 能够借四"光明"传说的 幸福,相信与笔者有着共 首問感。笔者草獨此文的 今大作奶湖的情况下僵尔

H-古代之封印》相关 D主机,模拟器皆不支持)

另外也希望一些未曾接触 地步人这个世界的朋友能

, 在屏幕右上会出现数 44以后不要选,否则会 自在主角上,然后按住 C R后的队员升至99级。在 成可以作复活、疾职、实 可置新选关, 可再升级。 9级。在此情况下如战斗 角角魔法退出),选记录 且各战士的能力值均为

成面面, 选完版后在游 高。在选择武器版面时、 然后按 C 键, 就可以进 2数十种武器,包括极难

※加铁技士

让任意一名队员中敌人玄擘魔法, 如果其后此队 员因攻击我方战上而升级,那么这名队员除机动力外 真它数值都会在升级中变为 240 以上,但以后在战场 t就很难取得宝物。

※进入推灵森林的隐藏计时战场

让主角进入精灵森林, 先向左边走, 仔细调查商 -篇道、然后-直向右行即可进入计时战场。

米首脑明星统

在结局面面后, 耐心等待三分钟左右, 会发现在 时光回廊有一个全部各关首脑的明星战场,难度较 140

※抽斗中物理防御及攻击魔法域力加强法

战斗中,当敌人行动时,按住 ~+C,即可防御 敌人一切物理攻击, 但同时对魔法防御减低, 若敌人 施魔法会比正常失更多HP。

用覆法攻击时,将光标框住敌人后,按住右键不 放,再按C键开始,将给予敌人多于常期50%的量例。

米选斯疗纸法

首先把赘戏打通、接着两开始游戏、在标题面面 射,按住上和START管,再按C管,即可欣赏音乐。

米其葡隐藏设定

在打過游戏后、当屏幕出现 SEGA 字样制、顺序 第人上下上下左右左右上右下左上B, 如果成功会听 到一声音效益,再按START 键选择重新玩或任一部 建记量、此时START 键仍然要按住, 在确定罐新玩 或任一记录后就会出现设定模式: 1.高速战斗: 2.操 纵敌人; 3. 电脑操纵主角一方; 4. 观看结局。

※一些趋益安衡

1.在果上"螺蟹车"后向北走,来到左边一个山 **週,山洞左边有一片浅绿森林,进入后在二楼书架找** 到一本属法书,装备给一个未转职的双击魔法师。然 后去转职,可成为召唤魔法师。

2. 用升山炮炸开石穴后来到北大陆, 在过了一座 桥后进入全岛最大的城堡。会见人马周王后沿地毯右 边一直向下。在墙上可找到飞翼、给一位物主装备后 去进化, 可签为飞行知士。

3.乘飞艇回放乡后, 在盆地一战, 战场最下角杯 中有一装有黑暗魔枪的宝箱。

4.卡拉木城后门左败第一个单堆中可找到黑暗

※全部治核石油点

郑一章

- 1. 王宫后山的塔后中间偏右向上寻找。
- 2、出域向下在环山包围的山洞外左侧山壁上。
- 3 老觚指示的帐道最上方的墙壁中间。
- 4. 干京前與發布側的小裂缝中。

S 14

- 1. 哈布鲁村大树右上方灰色地面中央。
- 2. 出村战斗, 过桥在右边山壁的赣凹陷处。
- 3. 小渔村左侧栅栏陷口处。 4. 下方码头上的桶中。

据日本

1 在隐秘村庄。

2.在去省银少年父亲的家时。途经山洞, 左下侧 密道中间向下行。

3. 在人马城左上方的地道口下方有三粒石子的地 方穿墙进入地道里。

4. 在女神神殿中右边的宝箱中, 战斗后打开。

DITTE A

乘坐飞船着陆后、在西南方很小的村子中。 向右

走、下鹏树丛中。

XUL E-meilx/l/comicennet



近一段时间、随着世惠土星模拟器 GirlGirl 和 3DO 模 拟器 Freedo 的发布,我们终于发现土星和 3DO 的模拟画 不是梦。一个个久选的熟悉游戏在我们的个人电脑屏幕上 苏疆。一时间,所有的模拟器网站、论坛到处都是关于 GirlGirl 和 FreeDO 的消息以及相应的游戏光盘模像文件 的下载连接。得益于网络技术的提高和推广,我们这些普 通機拟跨爱好者现如今也不再賴伯这些动辄就几百兆,其 至上千兆的 (双 CD 或者更多) 游戏光盘 ISO 文件了, 整 要将每一台提供3DO、SS ISO 文件的服务器彻底拖 垮!:)不过即便如此。很多朋友还是觉得可供下载的游 戏太少、资源太少、想要集全主星、300游戏的人恐怕也 不少吧。要想收集到更多的ISO,单重几个人或者几个网 站的力量显然是远远不够的, 而应该依靠每一个人。不少 用友家里或多或少都育点 300、土星这类游戏光盘的存 货,如果大家都把自己的游戏光盘破成镜像文件来共享, 那将是一笔无可限量的财富。其实很多朋友在论坛上都表 达出类似的意思, 但是部分朋友却不是根澳楚到底该如何 把一张 CD-ROM 制作或 ISO 文件,还有些朋友制作的 ISO 数据出现问题,不能被模拟器识别,这个问题就成了一遍

我们知識,想戏化盘中总理包含有自轨、加速、包房 费期等内容。而且光盘格式经常是非标准等宏能通知的 63、这与我们已常挣散到的暗谱户。光度的情况大不相称。 因此使用一般的ISO 制作工具显然不能够胜任。 我们通常 使用的度 CDRWIN、Discolugater、CloneCD等与用光盘 感来复新物水,今來我们特别针对与模拟需息相称的也 是最常用的 CDRWIN和 Discolugater 这两级种半来分别介 经它们的ISO 制作方法。至于整理长度制各种加密光盘的 CloneCD、BlindRead/Write,如果有创要、将在以后另 行介绍。

些,将很多有心于贡献出自己的光盘的朋友挡在了门外。

ISD說录例数指导

題/文:广州 林佐

对于器戏光感的ISO,我们的观点是尽可能保持算 167 解除的影性法。比如周上有一些游戏的ISO文件压停,帮助小,解开后发端其中的音机部分全部压缩成了 167 我们知道,169 是一种自然压缩。这样从哪址来的156 看越就要做 COR 光度在音乐磁分离含大打新几,是 9万法更有利于上传和下载。但却绝对不是真正的称。 456 看和我妹族家弟外亲娘的,因此我们少次也只需了, 359 新商方式制作ISO。

#, CDRWIN

COMPANY

CORWIN 是我门用的一个光色烧录软件,它适合 开稿作PS、SS、300 等数光/品的铁像文件,显软的 特的光晶构式服务,有AUDIO、COROM (Model COROM-XA (Model)、CO-I、混合型、多量组区是 等,其中的COROM-XA (Model)、混合型对于部门 双光度是有有用的。而解作150 铁壁间的生成的 C. SHEET 语言可以完全皮制度片布局,避免了在48

Track 之间产生 间隔的现象。 CDRWIN 备份光 盘的方式也根全面: Image/ Cueshee (整盘) 方式用于制作完 整的CDROM 物



P Trakを RAMの MY 製化 Turited !

関ケ 発剤(ケ 対ケ 24利(ケ

A. CD

WAR ARE

WE ARE

BYENERI

BYENER

BYENE

New Y Mills 16

・RAW: 近角度: けて で 「見る議議 本 7 千以 か・伊富書的。 かなか、ここ。 ひには、 及れ

性 美國子內 程M.力。 性, 而在用 先用AA子 更次作展包 方性為所用 2000年 200

XJL E-mailxil@comicernet



,广州 林栋 是尽可能保持国家

80文件压缩包非 图压缩成了 MP3。 还原出来的 ISO 或 大打折扣,虽然这 不是真正的模拟被 分次也只限于讨论

为制作光盘镀缴

株件、它适合用

文件、该软件支 M (Model) 以 多爾扇区戲片 混合型对于制作游 图的生成的 CUE 、避免了在不同

A

9, treak 方式可以单铂低份第一条轨道,以于两件光盘 取选牌款大角品处,Sector(顺区) 方式更是可以确 能分复制一个商区。致引着重要讨论的只是 imase/ Vashee(强图)方式,以COHWIN 3.9C 为例,运行 在主功能选单中我们但以较到哪片而思想象 文格切的版理机,点而进入后,就能看到该功能的全部成 更了。我们形式中的名词功能面的两条划分为 A、B、C 三 题外,各部分功能如下;

A、CD Reader、选择负责该取割光值的光级。把無 要断作500的影光值放入部个光级。那么就处就选择哪个 地震。恐然后,特合电报在"Treek Selection" 中出现 影点的暗示。Imase 一相定将要制作的ISO 文件の部径 収定件名。如果想要在心面視目录生成ISO 文件"AAA. 动"的话、那么此处就点选供者直接输入 D、AAA 就可 以了。

B, Extract: 选择制作ISO的方式。方式分为盈益镜 量、指定抗造镜像、指定脑区镜像三种,对于制作严谨的 器放光盘镜像宋说,此处应该选择餐盘镜像方式,也就是 Jiso mage/Cueshee。

C. Reading Options: 制作镜像文件时、对源盘的 &服所采取的一些特殊方式。

●RAW』以原始的二进制数据模式读取,这样可以保 证高度的还原性。但是 CDRWIN 的 RAW 功能并不完全。 P只是有限度的支持 RAW 18, 虽然对付电脑加密光盘有 点力不从心,但是对于游戏机光盘的复制等本上能胜任。 但是需要特别指出的是,在备份 PS、SS 等光盘的时候。 此处的RAW建议选择,这样制作出来的BIn文件是 Model 2352 (SS) 和 Mode2 / 2352 (PS) 格式的, 可 以保证与模拟器最好的相容性以及返烧成光盘的高度还原 性。如果不选择RAW,那么就会成为Model /2048 (SS) 和Mode2/2336 (PS) 格式。无法保证与模拟器的兼容 性。而在用 CDRWIN 制作 3DO 游戏的 ISO 时,就不用钩 选RAW 了(这样制作出来的如果是BIN 文件。可以直接 更改扩展名为ISO。也可以在设定目标ISO 文件的路径和 文件名的直接指定扩展名为ISO)。因为目前我们手中的 Freedo (3DO 模拟器) 只支持 MODE1/2048 格式的 10 光盛镜像,这也是 3DO 光盘本身的格式,不选 RAW 制作

出来的就是MODE1/2048 格式, 如果选择, 就变成 MODE1/2352 格式,反而不能被模拟器识别。不过要是手 中有一大维 MODE1/2352 的 300 ISO 也没关系,可以通 过Bin2iso这个工具转换成为Mode1/2048就可以用了。 Bin2iso 使用根關係,这里簡单说一下,將 Mode2/2352 的 3DO ISO (也就是 *. BIN 和 *. Cue,如果是压缩文件首 先要解压缩。特别注意 CUE 文件中对 Bin 的定向问题,打 升CUE,把第一行 4. Din 文件名前面的路径尽数去掉。只保 留文件名) 和 Bin2iso.exe 放置于同一个文件夹内。命令 行格式为: bin2iso +.CUE, 很快就可以转换成 "+-01 ISO" 了。我们做过对比,用 CDRWIN (不选 RAW) 制作 出来的ISO文件与用 CORWIN (选择 RAW) 制作出来的 BIN 文件经过 Bin2iso 转换成的 ISO 字节数完全一样,均 可放心使用。这里再罗蒙一句。300 光盘的文件系统与PC 机的文件系统不一致,所以无法在我们的个人电脑上直接 看到 3DO 光盘中的文件内容。

◆CD-TEXT: CO 文本色思、这是由飞刷满物定的一种特殊格式、允许在音乐 CO S机中加入文字资料、 网络 欧部名标、 歌字名称等、 在支持 CO-TEXT 的 CD 播散机中可以在哪些上的效品解釋中显示这些文字、这里不用物选、因为这和各种数戏机的数戏光虚设有关系。

•MCN/ISRC:影音制品国际标准编码。

eError, 智锡处理,如果小鼠起居不好或者导播,不 例地方腹景版也许会出槽,这个功能允许用户选择正确 到數 高家做出错引载的处理方式,具体方式有三种。 Abort (溫锡中止调散)、Isnore (忽略错误、继续任下 家型),Pellow果、或处现现选择Abort、 这样当器作 (30 的操作 100% 完成后、可以保证我们得到 了一个腹股光生正确的150、不过实际上我们的张度来 重对复分。甚至何些一些更相称运动。可是或必购或处 虚数于个人来说往往是唯一的。所以此处还是连接 isnore 比较实施地,即使人指本是如果能够在生业上运行得很 经,纵然数据行错误。问题由于会根人、这样的一品配作 出的 SC 在极化器中运行的时候有尽大致上和紊血是一数

Allter: 3、音をに、、パイワル更多で計划音子への数 理能地比大分上を月極級制音ティロ第号概象、20个の版 行"和光泽、Aut 、(目前)、Endoe(使用)、Daable、第一 用)、建议直径Auto

eSubcode; 子码 (辅助倍道数据), 大数包含数字符 名、ISRC、区段间除等数据,这个功能的可供选择范围 商, Auto、Fixed、Disable、Quick、Full、建议选择Auto。 我们知道,一些加密软件光盘会强制程序检测 Subcode 来达到加密的效果,如果烧录软件不能读取 Subcode,都 么复制出来的光盘当然就不包含 Subcode, 于是就无法 通过程序检测而不能够运行。

«Data Speed: 光弧读取程序数据的速度,可供选择 的有1X、2X、4X、8X、12X、18X、MAX。在一般概况 下,可以选择MAX,也就是以升级所能够达到的最大逐 度采读取、如果遇到质量不好的光盘,也可以选择较低的 速度以增强激光头对数据的识别能力。

*Read Retry: 读取量式次数,建议不要改动缺省数 (品。

eSubcode; 子妈长度、建议不要改动数省数值。

以上的功能选项全部设定好后,就可以点击"Start" 了。至此,制作ISO 的进度正式开始,大约10 分钟左右 (视游戏容量和光级速度的不同而略有差异) 就能够制作 出。.BIN+。.CUE 格式的镜像文件了。

至于 Track Selection、Sector Selection等不在 上面所列出的A、B、C 当中的选项。由于和制作整盘镜 最方式的ISO 没有关系。所以本文不作介绍。

Blacklass ler

DiscJussier 就是俗称"毒蛇"的专业级统录软件。 是我们日常所接触到的各种烧录软件中功能相当强大的一 个,且不说它的糖录、备份功能、单说它能够支持无限多 烧录机的绝技就是令其它任何统录软件望某只叹了。理论 上。如果我们的

PC机育6个PCI 槽, 每个PCI插 物部播接一块 支持15个设备 的40M或80M 的SCSI卡, 然 后再给每块 SCSI 卡都连接





录机 (AGP接显卡、DE # 点此选择 看光驱和便盘)。那么财司 把PC机打造成一台拥有和 烧录机的"超级烧录盒" 想想看通过 DJ 让 BO 台族聚 周时工作的壮观景象吧

然了, 多统录机的支持带 是我们需要的,制作180 才是我们谈论的要求 DiscJuggier 是制作 DreamCast 游戏光盘镜像文件侧 佳工典: 此外,用DiscJuggier 來制作SS、PS、300-盤的ISO 也毫无问题(不过考虑到模拟器的相容性问题 近期 Discouggier 还是更适合于做 DC 的 ISO。 自如學 是想用 Disc Jusgier 来复制光盘,孤就无所谓了。] 四1)。我们以DiscJuggler 4.10.1070-PRO2版本知 来具体谈谈 DiscJuggier 的 ISO 制作方法。



运行 Disculuggier 后,我们在 New Task 部口中选择 Create CD and DVD Image (10 New Task 20) 有自动跳出来,那么就点击 DiscJussier 窗口菜单中的 File, 并且选择File 中的 New,就可以打开 New Task 2 口了),并且点击 OK,冀可以进入制作 ISO 的窗口了,重 中我们用红线把设定源盘的读取光幅、设定180 文件引 标路经文件名框在一起,划分为 A 区域,而把 Advances (高级功能) 划分为8区域。我们分别对A区域和8区域 作单独的介绍。

A MM. Source & Destination

Source: 手动设定源盘的读取光驱、例如 PC 中安 有两块光短、分别是E最和F盘、如果把将要制作ISO文

罗四键矿,

BIXM.

92. 1. 7 1 F- 8

色思、谜(二) *INRC Shitch, F B

也复制学。 olgnore oR-W

XJL E-mailx/ &comicer net

fig.

V Task 窗口中选择

SIEP 部口菜单中的 打开New Task 整 ISO的部口了。图 设定ISO文件的目 I,而把Advanced 对A 区域和 B 区域

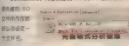
New Task 180 .

N. 例如PC中安装 肥将要制作ISO文 点此选择放置源光盘的光驱



件的資光路放在 E 處,那么就在此处选择 E 處,方法是单 市南下的扇头展开全部的光驱列表,并从中选择,选好 息,将会显示出对源光路的格式分析信息。

Destination: 将要创建的ISO文件。在此处输入将



BI(M. Advanced



在Create CD and DVD Images 部口点击 Advance 蒙可以打开高级功能选项。

eScan gaps/indexe,扫描Gap、Index 等光盘布局 信息、提议打上钩。

eisac and UPC: ISRC 是 international Standard Recording Code 的語写。 是为国际日锋制因标准 题以 UPC 是一种概念亲妈,个别加陈光晶会积验这些编 妈也意以达到加密的目的,物选此项可保证考该两种编码 也复新到150中基。

•CD-TEXT: 同上文、此处不另述。

olgnore read error: 不理会读取错误、硬效构选。 eR-W (CD+G);用于特定应用的文本与图片编针。 Htmm=CD+G (制度在翻译出版过的可以在电视上显示

歌词和簡单图形的一种CD 稿机》,构选此项可以将R W subcode 原样复制到ISO 中。

PQ: 簡单说就是光盘子码中的两种码,对于我们制作PS、3DO、DC等光盘意义不大,选不选都可以。

◆RAW resd:以原始的二进制数据模式读取、保证 了高度的1:1 还原牲、物选

eVerify Image: 校验晚齡,如果时间充裕,也可以 物选此项,用双倍的时间来保证ISO 数据的正确性。

Transate CD/DVD: 这是截取光器长度的意思、比如构成此项我们就可以超过超出标准光路容量部分的内容,这当然不能构选了。否则做出来的ISO也许会不完整。

eOverbarn CD/DVD; 这就走给你的 "起晚",举 个佛子说就是在 700M 的光面中就象 710M 的聚则。不过 在我们的推算中,一般超过 74mm 的光面都因真性超親的 空間吧。 現在 700M 的 CDR 多的是,而统章引也都能的 较低回忆,现在 700M 的 CDR 多的是,而统章引也都能够 在 100M 的 CDR 多的是,而统章引也都能够 在 100M 的 CDR 多的是,而统章引也都是

*DAE jitter: DAE (digital audio extraction) Jitter 就是截取音軌的的跳音控制。选择數省值 Native 即 可。

eRead/verify; 读取和校验尤曲的光驱的读曲建度。 此处可以选择最大值MAX、如果遇到读取困难的现象。可 以调整为BX 或更低的速度。

*Image size (blocks); 晚晚文件尺寸缺省值是 380000 块,相当于80 分钟或者700MB 的容量。这已经足 够用了。

设定好A和B区域后,就点击C区域的Start吧,当 工作进度达到100%以后。DiscJusgier的CDI格式概象 文件就能好了。

OK., CORWMI DIREOAUSSIES 各目的现象文件制作为 法、已经介绍完了。整个平要说的就是大家制作160 文件, 在局度飞雨等一個聚成不得无价格。下,最对原务电路 与主线数据的相合性。此位为标准平应并适当的原象软件,以免至至否制作。止传 「数别的点头数据成为废 物。此为,如但《廊。看被形160 文件的制作软件之期的 成本经济;下直度的即文件中,这样则有少人家在使用中 但原发生的问题。

V . C.



实用教学

图 / 文: EMU-ZONE / Puyol

阿波系统

人。母實施

) 简介)

CIMAmePro、服念人 I 標準能之为CM. 是一数与 Romcenter 并名的 Rom 管理工具。 ROC (Romcenter 的 相称) 先借用电影用的软件字面受到众多新手的效如。 CM 則一量是专业人士的首选。不过随着CM 软件自身的 不断范息。 假多新手也渐渐增张于CM 的实用性。杂志器 钢刨送光温内的 Rom 都是经过 CM 整理的。 还便多项者的 对整理 Rom Dly 的需求。 笔者决定等一篇 CM 实用教程。 以乃便众多对 CM 否手的朋友。

Profile (業据會口)

软件的下载、新压、安装过度能过,双面CM的主格 你 cmpro.exe, 会弹出现路所示的盲面(如果是第一次 运行模软件还有哪出一个欢迎店服务对话程),这是软件的 根据窗口,整理中om 的第一步总规从这里开始。回口一 在则显示的是用于校验中om 的数据文件列表,你可以从 中载入(Loeite),和从别处销售数据文件(Add DAT...)。 左下方允许使用者自己从模形器中与出投验股影文件(模拟器中号出的研验文件对了或微比影架以是精确验的, 目前支持由CM 号出极到数据文件的情拟器有Meme、 Raine、Mess。PinMeme 四种、它们的保验证据和程序 在CM 号出极到数据文件的情拟器有Meme、 Raine、Mess。PinMeme 四种、它们的保验证据和程序 在CM 的图的用户。CF 2 文件句,否上自显示是存在分数

揭窗口中选中的数 接信息,而如果你 把右下角 Options 中的第二样的钩去 掉的话,CM 每次 运行之前就不会弹 出该部口了(不管 议去掉)。



像补已经存在的错误Rom



选取了其中一个数据、文件的基 后(假设是杂志光盘上) "大学 Mame Chang 保證政会" 计 作,需要将其解压到OMS 特别执法 目录下的 datfles 目录" 非正本" 看稿 dat 文件托携的数据 并中的一

首先雙明輔自己 原来拥有的Rom中缺 少什么文件,点击 Settings 按钮进入设 重窗口,接下Add设 管好的原来的Rom所 在路径为扫描路径。

确认后回到主界面,

Annual An

两点市Scenner按钮进入扫描窗口,在左上角选择标准需要扫描的对象(一般来说要整理一般的Rom只需要加上Sets和Roms这两个选项就够了),然后设定好各项数。

·Sets: Rom整合后的名称。

*Roms: 压缩包内的Rom文件。

•Splite Sets: 分製格式、权威组织 Mame 所推荐 的最佳 Rom 结构。 学

MJ-ZONE PUYOL

(数) 取了其中一个数据之

设是杂志光量上的 Chans 积验数据文 探视膜压物CM 安聚 如datfiles 目录下聚或 t 文件托拽到数据密 ,投下来要明确的更 直在观察整理杂志 流后一些旧的中心 机燃中运行了。 那么 之后某些文件必要或 M类的平中更新文

祖扫描窗口来修补键

- One description of the control of

在左上角选择你所 股的Rom 只需要钩 然后设定好各项参

组织 Mame 所推器

对于0 CRC 文件的处理方式: 为了得到检测信息我 4 是增 Show All (显示全部信息)。

•Check(榆湖的项目)。

•Missing: 丢失的文件。

Case: 文件的书写方式(大小写),一些特殊的机 种类系统对这方面很敏感。

Minnesded,无用的文件,比如Rom压缩包内的TXT 说明文件。

•Name: 文件的名称是否正确。

·Size: 文件的大小是否正确。

Checksum; 校验和, 简单的扫描不需要钩上这项。
 Fix; 是否需要修正错误的项目、钩上后会自动在原文件的事业上进行修补。

当然即也可以钩上Options 中旬第一頃,这样在 梦晓明误件具备样止条件69 都度下额件会先提示你是否 事儿够正。Options 中第二 電景医系在计概系及后领计

To the second of the second of

The second secon

扫描结果窗口。

一切设定好后就可以点击Scan (扫描较铝,开始扫描了,在扫描过程中后面的结果都口会列出错误信息,根据上面的检测项

目,你应该不能看懂这 *特別 和宏接下來需要进行的就是用光晶构送的Aom 来进行修补了。

我们要将光盘 中的Rom目录设定 为解补用的目录。点 击Settings 控钥进

人设置第四,在左上角的下拉框中选择 Add-Paths,然后点击 Add...,选择光盘中的 Rom 路径然后确定推出到

主界面,再次点面 Scanner 探阻进入計画 第日,在排場整口四线 原表型部の以取用。 是选種部別上日,点面 Scan 就能够进行。

描了. 在归描途中如果

将上了Options中的第一項,那么在週到可以修正的情况 下软件会做出一个对话组提问你是否进行修正、而如果没 再返的话软件就会自动修正问题。特修正结束后你可以 再返行一次Scan...,如果没有出错图题就说明你的Rom 已经修正好了,在模拟器中运行不会两看间腾。

職態完美的 Rom

如事你是一个追求玩意的Fem 也會任,那么 用色的Uta 医该是你的普选。它是解析有的Rom 按照 最新的快级整束的规定的 Rom 对 和意思元素。 即會應,理论上这样极能出来的Fom 对 和意思元素。 正是因为拥有 Rebuild 的能夠相可違处 S专业 Rom 審理人 工选择了它,R C 的切账其实就大致相当于 C M 的 Scenner,Rebuild 可以修正一些 Rom 压缩包内的连视绝 想以及检查数值解的 T 文字。 以至于被 3人在事务局等 图Rom 的都要进行一次全面的 Rebuild。

现在 假设你 有一批旧版 本的 Rom, 在模拟器更 新之后它已经无法 连额工制等多额 拟器子, 那么就需 The control of the co

要进行Rom 書館 (Rebuild) 了。在CM 主界面点击 Rebuilder 进入臺建部门,这个部口可比 Scanner 要简单 多了。最上面的目录设置栏 (Folders) 包含了源文件目 曼(左边)和目标文件目录(右侧,即置端后的Rom所 放置的目录)。我们需要做的、只是把旧的、有问题的Rom 目录设置为源文件目录,然后再定义一个重键后的目标文 件目录便可以进行 Rom 的重建了。目标文件目录设置下 的两项分别表示是否使用设定窗口中的修补目录和是否检 和目标文件目录下的子目录, 前者-日钩上就默认修补目 录为目标文件目录,后看钩上的话就会检测目标目录树形 结构下的所有子目录 (前提是该目录下拥有子目录)。右 侧的目标文件自录下的使用系统默认目录(U 8 0 Systemdefault Paths) 是针对前面提到的子目录扫描 量身定做的。一些人在招待的Rom与类的时候习惯按照 扩,中的系统来分类存放。点击下面的 System 被组织可以 看到这些系统的划分和对应的Pom存放目录、专业人士 一般把毛织放在

| Comment | Comm

一般把它们放在 个总目录下的 若干分类子目录 XUL E-mail xjillicomicer net

系统默认目录,那么重建后的Rom 都会放到这些分类目 壶中。

设定好目录后,下面的合并规则(Merge Optons, 还是推荐选用最合理的 So te 方式。石下角的 Opt ons 栏 在这里簡单给大家说明一下:

•Zip Files: 如果你的源文件目录中存在琐碎的单个 Rom 文件,并且这些文件在董建后属于正确的Rom 压缩 包中,那么钩上这项可以让其被压回到Zip中。 •Recompress Files: 在臺灣Rom的时候对已存在

的Rom进行覆新压缩,这样可以检测到一些不易察觉的 破损压缩包。

*Remove Rebuilt Sourceflies; 在重摩结束后额接 用于重建的源文件,个人不推荐钩上。

*Rebuild 'nodump' ROMs (0 CRCs): 对一些设备 0 CRC的Rom文件以空白的方式填充。相当于扫描窗口 中的Creat Missing。这些文件一般都是较级数据的问题



所导致, 即使缺少 也不会影响游戏的 正常执行, 不过完 美的收藏家通常把 这些部作为Rom 完整性的一部分。

一切设置好之后,点面Rebulld按钮,你就能目睹 Rom的重建过程,经过漫长的等待后,你更拥有一批经过 量達的完美 Rom 了。

商衡应用

与朋友通过校验数据之间的专系来补全你的Rom。

假设你在 Rebuild 之后发现 自己仍少了不少 Rom, 那么你可以 通过与朋友交换 你的校验文件来 补全它们, 这里就 必须运用到



Scanner 里面的Fix det 功能。将Rebuid之后的Rom目 标文件目录设置为Rom 目录, 然后到扫描窗口 (Scanner) 中进行一遍扫描,之后在扫描结果窗口中点 而右键,选择Save - Fix datfile,便可以得到一份专门 用于Rebuild 的修正校验数据,里面记载的是你所缺少的

Rom信息。把这份数据文件交给你的朋友,他就是中国 窗口(Rebuilder)做一份修补Rom给你。这里需要对 的是,在制作Flx dat之前你的Rom最好已经0Ret 以避免在之后制作出的Fix dat中存在不参要的语言 误。

通过 url 来补全你的 Rom

C M 異番通过 uris.ini 文件再接连接 到Rom网站去寻找相 关Rom的功能, 目前里 面存储的只有两个网 的: Mame, Dk 和

动源加:

emus muit mame i stimi MAME DK, http://www.mame.dx/gemenfo 我们可以看到文件的书写格式很筹单: 网络名称 网络三 台灣名



前面的网络 8-11, 汉帅 和网址设施学 引用,本于时 于后面的() 5章 生在了, 以能) 名) 区图对是"础进"、"净"、 的, 如果不编 4 === 直接打开网页 人的话会直接:

· 开致')的日间 缀名就是 Rom 的后缀名称,还是不明白的可以在打描 東后的結果節目右击。选择 Download 就可以很直接的 解到其中的含义了。

根据以上格式。我们可以将自己知道的 Rom 网络 对路径家加进去,让CM直接进去寻找缺少的Rom。这种 義可以通过自己动手囊加Rom的自动接导引擎了。

归类管理你的校验数据文件

CM 在收到新的 Dat(按验数据文件)的时候,是 投稿它们放在 dat files 的被目录下的,这样一来数据引起 你可以在检索 就会显得过长。商没有想过将 它们分类管理呢,其实很简 单,只需要在datfles目录下

分学叫录中,

a CM (2 d) 即群支持了自由

的效验文件吗, 配仁方点击人以

XJL E-mailxiscomicennet

. 她就能用靈建 。这里常要主義 子已经 TERRO . 1 不必要的语法错

开urts int 文件手

ax com html

dk gameinfo 册:

的面的网站 和刚星根畸单,全 手折面的 . 后缀 名 这部分是可透 的, 如果不赔人就 直接打开网壳 辐 人的活会直接打 开散 y的 Rom, 行 自的可以在日描格 就可以很直接的了

的道的 Rom 网站相 缺少的 Rom, 这样 接寻引擎了。

7件 的时候 建直 这样 - 来数据 5.表

手动建立相应的子目录。然 后再把相应的 Dat 文件放进 去就可以了。但是需要注意 的是如果你之前獨用过的 Dat 文件在移动之后,由于 调用后会在 settings 目录

/ 生成对应的 CM 用设置文件。这样的话你还必须在 set-シュラス下建立相似的子目录,把对应的 cmp 文件拷到 一种平的子目录内。分好类的校验文件列表如图所示,直 7.69 《后曲遍的和新加入的校验文件都可以放在新的 "专业录中,不会两出现因为复乱的数据列表而在众多的 Cat中找不到所需的恢复文件的情况了。

创建自己的技能量制文件

ā.; 查约攸程, 大家可 事件的操作工界面中还有两 F祖没有用到,那就是 .. K+ F 按钮和 About 按钮。 24.79 有对于CM 来说与鸡 :抚身,至少我感觉既然有了

Oct J ZUDE 2月 Merger 可以总是可有可无的了。 3 .制下那个 About 按钮我相信很少人会去过饲。但是 影響 功能确是不得不说。 那就是 Dir 2Dat 功能。 总击

的目录和创建的 Dat文件名就行 了,上面的各项参 数零个人喜好设 量。如果你仔细阅 读了本文, 对那些 选项就应该不存在 太大的问题了。

Q: 为什么 CM 会提示我缺 少那么多文件? A: 如果不

是你用错了校验 文件, 那么就只

有照它提示的老老实实去够补了。

Q: 为什么我的 CM 在接收 Dat 或者扫描、重量 Rom 的时候会经常死机? A: 将你的虚拟内存设大些,或者在使用前整理一下

W. B. Q:我用官方的模號文件模點过后,Rom已经没有向

簡了,为什么在模拟器上运行游戏却仍然会出现错误提

A: 一些非官方的模拟器员版对应的Rom格式会与官 方的有少许出人,你可以尝试用改模拟器特设的校验数据 或者自己创建一个用于该模拟器的校验文件来对Rom进 行扫描和重建。

Q:为什么我很多Rom都提示缺少文件,并且都是相 网的几个文件?

A: 极荷可能这几个文 件属于某个系统的BIOS文 件,而最近的模拟器更新后 BIOS 经常有变动。你只需 要找到这几个 BIOS 文件試

能解决了。 Q: BIOS 一定要放在游戏的Rom 里面吗,为什么我 只找到一个 neogeo Sip 使所有的文件都又设向额了中

A: Mame 的Rom 结构规则中,BIOS 是可以分离出 来也可以合并到Rom 当中去的,你只需要拥有,只要BIOS 文件并把它们放漏中om 目录中就行了,CM 同时支持合并 了和分离了的8106等啊。

杰見何間Q&A)

Q. CM M. CR RC B 林 支持 Z I D 格 式 的故籍文件吗? A 当然可以

你可以在收验数据 留山下本击 Add ,可以选择 Jip 格式的文件。如果 Zip 人名含多个吸收文件,你可以有选择性她调用或者全部调

順線把 CirManiePro 这个 Rom 管理工具指介绍完了。 希望对實際了解表om 整理的用友能够起到一定的帮助。 由于禹幡和本人能力可以。很多专业用法无法 一涉及 致,大家在阅读本文的可绘如果遇到什么问题或者有什么 要议可以平依与军者讨论。



SFC加密大作运行详解

(Star Ocean) (星之海洋)、 (Street Fighter Alpha 2》(街头爾王 Alpha2), (Far East of Eden Zero) (天 外魔境等) 等游戏都 是超级任天堂后期几 數非常有影响力的大



作。可是这几款游戏却经过 SPC7110、SDD1 等特殊芯片 69加密,一时间没有一款模拟器影够正常运行。数使我们 无法通以模拟器见其真容,这也一度成为模拟器爱好者的 一块心病。直到 2001 年,Dejep 小组启动了对这些游戏的 解密计划,他们找到了类似于 OPS2 ROM 通过 XOR 文件 在内存中的异或运算来得到正确Rom的破解方法。经过 不懈的努力、Dejap陆缐发布了针对每一款游戏的解密 包,为模拟运行这些加密游戏立下了汗马功劳(细心的模 拟器爱好者经过长时间的追踪收集,都可以收全这些至关 蒙要的解密包文件)。而模拟器开发者们也没有闲着,一 直高學 SFC 模拟大旗的 ZSNES 和 Snes9X 在长期的竞争 之后也走到了互助合作的道路上来。在这两个模拟器开发 团队的研发下, DSP、Super FX、SDD1、SPC7110等 等特殊銀片以及RTC (Real Time Clock 实的时候) 的 模拟也先后被攻克,至此并创了超级任天堂几乎完全模拟 的新籌備

如今,曾经让模拟器爱好者望洋兴叹的(S D Recer)、(Suzuka 8 Hours)、(Doom)、(臺之海洋)、

《街头霸王 Alpha?》、(天外魔境等)等都能够顺畅产言 于 ZSNES 和 Snes9X 了,不过(學之時详)、《街头》 Alpha?》、《天外魔境等》却因为荷鹭略为特殊的运行。 而困扰了部分接触模拟器不久的朋友们,常有网友同世 忽他们不能见愿运行这几个游戏,那么今天就借以 科 向这部分朋友们详细介绍一下这一个游戏的具体使与 法, Let's go!

建议用 Snes9 X 1 39mk3b++ 阪来运行。这 是所能找到的最新版本。 在各个方面理所当然也 差最好的。 1. 在电脑中任何一

个地方新建一个文件夹, 女件夹的名字可以任意 命名, 在此我们就以C: Snes9X 为例吧。把 Snex9X 1,39mk3b++ E 缩包中的全部文件解压 塌到这个文件夹中, 要保 证一打开 Snes9X 文件夹 就能看见 snes9xw.exe

这个文件



个ROM 文件名通常是 Star Ocean (J).SMC、Str-Fighter Alpha 2 (U).SMC, Far East of Eden Zer (J).SMC.

3.在 Snes9X 文件夹中新疆一个名为 SOCNSDDIE 文件夹,注意这个文件夹的名字助须是 SOCNSDD1。 能有任何误差! 打开从网络上下载的(星之海洋)图像 图包 v 4 . 0 , 把解密包中的全部三个文件放入。 SOCNSDD1 文件夹中! 要保证一打开 SOCNSDD1 戴眼









T sddigfx dat 和 : "哎,此文件夹的名 CHE (HEALT) 魔 交流版 1 . 1

> (TE 4 . . 2 9T) V性强人FEO #FFEOEZSP7 文化

6. 运行 Snex9)

如果此此 其 输ノチ外競技

XJL E-rra xjls omkernet

i羊解

那能够級够的。本行 用注)、《街头霸王 8为特殊的运行广告 2、常有网友 可我相 。今天就请这个机会 育然可能逐渐方







SMC Street at of Eden Zero

为SOCNSOD1的 SOCNSDD1,不 星之海洋〉图像解 个文件放入这个 OCNSDD1就能看 Boodigfx.dat和sddigfx.idx这两个文件

。在 Sensis X 文件来中新疆一个名为 stakeot i Si文 株、世文体来的名字修築屋 stakeot i 打开从開始下 動 (近年 Ainhar2) 屈衛維節なで、の、把線形向中的全 語とう文件扱入 stakeot i 文件来中、要保证一打开 plateot 文件系数能看 みeotists det 和 sootists da 政策を文件

○ reser 文件來中新建 个名为FEOE/SP7的文 □ /文件來的終本/如是FEOE/SP7 打开/如婚店 □ (1、最待事) 逐級報告。 一个文件股人FEOE/SP7 文件來中,同样也要穩定一打 青FEOE/SP7 文件來就能看见公吐十二个文件。

8 运行Snex9X 1.39mk3b++ (双击Snes9xw.exe), 在Snes9X的主配口菜单中,找到并单击Options,在 Options的下杠式菜单中,找到并点击Settings

第A美術展演學的解剖工作的語句



1(天外風傳學)的进行设置和上述两个數域解析区 別、进行(天外風傳學),屬是在Settins 可透低中 Freeze File Oirectory 一世盟聯入(天外風噪學) 意文件的關係。本例中(天外風噪零)的四十二个哪座文 本概定(SenesinFECEZE)型版。因此为是在Freeze File Oirectory 一世聖風人で、Freeze Freeze 真似 特定即回 这样群戏就可以正常运行了。

9:第一次运行(天外魔镜等)时,游戏会进行

海、提示按A 钮 (Chacay OD A ERRY

想,是不被A 知 (Snes9X的A钮) 认为健康() 健) 进 计是 下标》 然 后RESET 一下模 拟器(点击Snes9X



主菜单File 中的 Reset Game),过后游戏会提示按B 钮(默认为键盘C筐)进行第二次检测,检测完毕再RESET,



之后游戏才真正开始运行。初次玩这 龄游戏首先还必须 稿人当前时间,因 为这个游戏内置了 RTC、游戏中的时 制配生活中真正的 时间一样运行。

另外輔命介绍一下如何用2SNES 适け1这三个游戏。 目前7SNES最新被复 1.38 WIP 6804、只要把2snesw seek从下载起来的压缩和中崩出来并且放影和上面所说的 三个游戏如Acm 以及各目的巅峰及往来两一个目录中就 可以正常运行了。在本两中就是 C: Sness%。

(本文建及的三颗超行加密游戏 Rom 和相应解图文件 心及配套模拟器本期光点中已全配收录)

一篇。 加朗在天堂游戏下春初经总片简介

SPC7110 - 用子(天外龍海拳) 标符中的特殊が片 Super FX - 用来細節多边形計画的 21/10MHz 轉 簡指令無处理器・用子(STAR FOX)、(DOOM)等選従 SDD1 - 観度順任略応片・用子(星之用学)和(簡

青 Alpha 2) 密像数据削陽 S-RTC - 真字附周系统处理芯片、使用于〈大贝 景物语 2〉

SA1 - 加速游戏流行的辅助芯片

C4 - 帮助进行角色,十数、旋转垂廊、较级的辅助的 处理器、仅使用于(18克人×2)和(×3)卡棚中

改泉,又是 50 + 60 年 5

学展现作》

SONY 据 · 代歌帆 - PSP



近日SCEI社长久多良木健 在 E 3 开展前夕的记者招待会上 公市了索尼第 代便換式游戏主 M: PSP (Playstation Portable)。同时宣布PSP将采 用最新的存设备U M D (Universal Media Disc), UMD 的大小为普通 CD 的一半,可存 储高达1.8G容量的数据。同时久 多良未健宣布 PSP 的纪录存储

整介将采用目前较为成熟的 Memory Stick, 并保留PS 系手柄 Dual Shock 技术规 格, 至于 PSP 的外观则尚末 公布。

在PSP这一震器性消息

公布以后, 日本杂志举办了

有关日本地区 人们对于该主 机吸引力的调查, 并将调查层面分为消费者, 游戏店和游

戏开发者三郎分,具体结果如下: •PSP 最吸引人的要素是什么?

一扔餐者:

1. 采用 UMD 大容圖小光碟

2.30 画面

3 兼容 Memory Stick

4 支持MPEG4 播放切能

5. TFT LCD 显示屏

一游戏店:

1. 采用 UMD 大容量小光碟

? 兼容Memory Stick

3. TFT LCD 显示屏

4.USB 2.0插槽

5 支持MPEG4 播放功能

耕境开发者:

1 条用 LMD 大容量/, 光器

2.30 額面

3 兼容Memory Stick

4 支持 MPEO4 播放功能

5.TFT LCD 显示解

· 对于PSP 还有什么值得期待的功能?

一拍教者:

1.与PS2的联机功能,就输GBA与GC规律。

3. 更加特久耐用的设计。

4. TV 输出功能。

5. 更短的碟片读取时间,更低的耗电量。

6 最好可以将数据直接存储至UMD 碳上,也可以 務践下戰至JMD上。

- 游戏店:

1 内置手机功能。

2 无限通信功能。

3 与索尼电脑的连通性。

4 可以上网、查看E MAIL。 5 内置 webcam。

6 发售一些UMD 的音乐或者电影等娱乐内容

7. 名种颜色可供选择。

8 內置申柳提收器。

一 游戏开发者:

1 网络功能,可以随时随地玩网络游戏。

2 可播放DVD或者MD。

3. 更少的额外功能,以降低生产成本。

4. 更为耐久的电池。

5.外形小巧, 重量轻。

6 内置 webcam。

7 可发售一些商用软件。

由此看架,不管是玩家还是销售商或者开发者!! PSP 的期待度都相当高: 其高容量和高性能不知道概 玩家们带来多大的感观享受,大家还是拭目以待吧:

AKR GB

AT A T B ++ F · 、 上线器 · 的手持部, アリス社の海岸

からうをみりて

COTOLO E mulcotaki icomicennet

任天世 GBA 美国任天堂近日 三十八一日从在



ゴモリル東 短短 **数十周2内已经卖出了一百一十万台。为了纪念百万销量** 加,美国任天堂也正式发布了两款最新颜色的GBA 护。这两款GBA SP的颜色分别为火焰红和钨磁鼎,玛 p ** 数导,经在其它地区发售。在人馆红荆教新机确实 3人以相当等贵的感觉。这两款新颜色主机将于9月8日

虽然现在任天堂 GBA 仍坐在掌机霸主的地位,但面 N-GAGE U及 PSP 等语多超强力新零机的失而。在 3D 使能上是先天不足的 GBA 该如何应对呢? 日前英国的游 7. "云 由爆励料。 任天堂树会在个年夏末随回 (G里奥128) 一道公布GBA 3D 芯片 GBA FX | 从日本 すべかやある 任天堂正在慎量考虑今年在欧洲単の大 5世. 3 "行性 见来通过的话,他们将领域上(1里里 128) 以及GBA 的全新 3D 芯片。GBA FX 是否存在?是 春在歌劇展中公布?是簡作一歌強化版的 GBA,还是能 \$世已经购买GBA 的玩家们可以直接搭载该芯片?期待

外阶层领

日本CYBER Gadget 公司宣布将推出一款定价 2300 BBB GBA SP新型电池 "CYBER Powerful Battery Kit*, 这数新电池比GBA SP 內軍的电池的使用时间约 长1.8倍,在开灯的情况下可连续使用18个小时之久,关 月的使用时间则长达28小时(内侧电池为18小时)。在充 电时的方面。比内藏电池的 3 小时要多花 1 小时,总计需 4小树的充电时间,对于常元 GBA SP 的玩家来说不失为 一个不错的选择。不过由于这款电池的容量较大,因此电 施的尺寸也比一般内藏电池的尺寸要大上一些,因此玩家 夏使用这款电池,必须还要另外准备专用的电池盖才 行。-_-D 这样的手感

NAA.	從	24	200	

荔戏名: 光明之識? TK, BA 在物作的基础上增加了男巫、

思者、武道家和常侣四个角色。众所 周知, 前作是以多人游戏为卖点的。 本作在多人游戏中加入了"对战"。

"协力技"和"携手解开机关" 等要素。还有"投道具"和"吹 飞放人"等新能力、相信是不 小玩家期待已久的大作吧。



游戏名 超级与里典GBA A 预定发生日:7月11日 定(1 」图

相信大家对《超级马里奥兄弟3》与(马里奥兄弟》一 定不陌生吧,本作将权录《超级马里奥兄弟3》与《马里 奥兄弟)的所有关卡。并对应 "CardeReader+",玩家 可聽此增加新关卡与道典。现时预定将附家两张 "Card e+"、"马里噢" 迷们可不能错过哦

葡萄发生日:7月17日



游戏名: 我们的太阳 先配介绍过的感光 祝贺 (我们的太阳) 终于 在 E 3 底上公布更多内



容,除了受自然养光线影响 外、游戏还加入了(鬼迎) 英 游戏的评分和解迷等要素。这 些为手掌机游戏又多源了几分 色彩,不过这样的游戏像如何 機拟呢?

> 游戏名: 鬼武者战略版 主机: GBA 定价:4800 日元 预定发售日:7月25日

"〈鬼武者〉系列"一向 以动作吸引玩歌, 本作则 属于战艇类 (S.RPG),不 知道是否让人另有一番感 觉呢?本作除了继承"《鬼 武者) 系列"的使用战强化

武器与防翼以外,还可以用各种 幻魔石合成武器。曹来这又将成为 玩家研究讨论的新话题了。

缤纷響期又快到了, 大家幵 始手痒了吧?特别是刚高考完的简学。尽情玩吧:



的功能?

BA与GC规样。

的耗电量。

电影等提乐内容

元则将游戏。

生产成本。

,MI 催上、也可以揭



图/文:小侃

• 前 :

《独颇高》》——住众专辑知道和自己追取有期的分 游戏 莫尔 以 杨霞不久护路多百州上放出了 1月15. 机的朋友们。也可以特殊生在电脑特体会选进耳喧哗而吸 通·发析大均了。《什么这么对你 使不正有 可自然的 19 4 高达者 。 二段接大线管 尽管电脑中分辨束 知始故 人作的十年界 医外侧理力分析结束 二人为是主经处理 物。今中原提很难几句话说清楚,其中有系统如微型、庭 有病性取剂和变性等问题,如果那些指抗如高达病效之不 《准备处宣传》中 1911 1点 转格 答义以保会 人名松斯特 严整照然 拍斗平型有趣 事件众多复杂,原放无法放序 的高达 SLG 大作。

SERVERS SES HERE SERVICES GHGFV' + 11 N N / 多株上キモーサポ 耳をBANDA 玉 向东州和使精准设布施明新力控如高达 SI (2 改名 《SF 18 与《机技人、1916年 29 まか、独立とでかみゃりらしょとか STAN "(ST , NOAV) AH" KANAH 5 (V N)-E E SITN AND O , WOAV , NIHE & BEAL) & P IWER JP 版章, 包含了全部重新制作的关卡。强化的高 面散泉。蒋新的原创机体和剧情、延有齐全的事件和普 乔、图答政赏模式。 概括竞乘,本府政装是一部投稿的政 缩25年高达勒高的母亲!

从模拟方面表现、日本强人了OSHI 的WSC 模似型 WSCAMPO.21 学能很好模拟这个游戏。另外、朝台市模拟 老太Billy Jr. 赤、这个模拟器的声音模拟是非常不错的。 但需要一块好的声卡, 尿液自己曾在SBLIJE 5.1 to 「AMAHA 72年的产卡上都测试建这个游戏,SBLIVE 的产音

增量比较健享, 音景BGM 如题 5.声数数的形 位 另一块并子智具汽车 那以生於母甲擔首用一 **按放我好书并未永知**息 个别戏。

·游戏简介·

in JAMES (ATHER BEAT) 的朋友Y .* 可以根 快上: 又 2 四 以 前作梢 白子同戶學的原學自尊以由 提利等で否督切 用 -- : " 果安排。机体开发系统的 PLANT MATTER INC. 大名 已经更换 初斯区机体心代 D片就想获得"临市中电机



可能性不大。すべか人物关系表也比较复杂、年多年で 的人组队会有很强的强制和广《效果、典型心子就》: ロマラア クワトロ的サイ、以 に期半に発すしま 就是一切敌人的服势 "本值" 仍然是很重要的敌心主 根多域合一以识得有关系的部方驾驶员,而自许多地和 **説得程序是平松曲循章作所** レ下会详细 17個

·流程攻略&全事件表

STAGEOD-出会い EVENT: セラの出会い 収録: カスタムパーツ

STAGEO1- キワイトベース治療 击坠ホワイトペース过关。第三回合或ホワイト

KIPP 、以下、航海军 上方气喷瓷场。 交偶シャナ初セ イラーセイラ期間



7 + 1 1 M W.



ングルに整線面で

収获: クリア

COTOLO E-meil cotolo@comicennet

EGUNDA





lttw复杂。许多有关系 **東**,典型内,子就建する ,后期坐上强力机体后 ARMERNO, SU **黎灵**,而且许多地方的 下会详细介绍。

ス迫撃



STAGE02 覚慮

作合局セラの危机が生。 ・让シグ与セラ交信、セ

EVENT: セラの危

交信.シグ和セラーセラ製走停止。アイン和シグ。 もラ暴走停止后。

収録: スナイバーライフル

STAGEO3-ソロモン撤退戦

· 回常以内过关。进入EX STAGE1。 受険:シャア和セイラ シャア和ガトー、ライデ

»、ガトー2回) ジョニー・ライデン和シャア、ガト

EX STAGEO1-ボラフトの中の戦争 前編 プライド舰队受到反击就会发生でアン的事件、遊人

EX STAGEO2- ボケアトの中の戦争 後編

いい ケープフィ -vSアレックス

3 4の死。

交信,パーニィ和り リスーアレックス加入技

軍、クリス凶矢右放弁アレックス、加入我军。

STAGEO4-光&宇宙



自军一回合石、アムロ 与ララテ战斗, ララテ死亡。 ララテ被击破后,シャア船 人精神语乱状态

里技: 计特荷政击上升 系ID 指令的角色组队、配置 在ガンダム (アムロ) 移动型 的她点周围并使用ID。敌人 四合い 若由破サンダム、ラ 7/就会留下。HP是089#

ンダム会継续留在地限上,但不会対路戏有影响。 EVENT: ララアの死

交換: ハマーン利シャア (精神樹木、 - シャア恢知 正常 シャア和セイラ (BOOEXP

収扱: クリアランスパーツ

STAGE05-宇宙要塞フ・パオア・ター]

上关ぎララァ生存. 本笑シャア会変徴LV 55 別超級シャア。

EVENT: 1-761 発掘 ラストシューティ ングーシャア、アムロ的 跳立、アムロ市銀后 - ダ - 銀列会孔子業株株之手。

▲越父的告伦·扎比维罗也没

の信:ハマーン網シギア・ハマーン、シャア分別礼 アムロ放斗后。 セラ利シダ マノナカ利ノマア ノ ロボー ウイデン(ロマンナガ

STAGE 06- 裏切りの宇宙

EVENT: セラの死 具オーブポング

STAGEO7- ジオンの残光



第四回台开始、デラー 《脱离空域出现敌援军六机。 単枝: ガトー被コウ以 外的人击坠。过美后补给

EVENT: ガトーとコウ、 决特

交体 ノン マツナガ制 ガトー 、ゲ利ガト ご ヨニ ライデン剤シン

STAGE08 駆け抜ける嵐

里技:用除#1-9 的人打倒コウ。过关后补 编用 GP03S。

BOLLES

EVENT: 第3軌道艦 科祭場 ガトー電影・ガ トー 被クリトロ教出、河 ▲双音章叉下的男人之间対決 关后#ト一加入我军。若未发生此事件#ト一被击处。



下一阵亡。 収録: ガンダリウムガンマ

STAGEO9 風いガンダム

シグラアイン似当、或カモーユラアイン成ゴーアイ

COTOLO E maitcutalo vornicement

ン战斗后撤退。 EVENT: セラ、何び

STAGE10 将会 シケラミアン組成小 队, 击退アイン。シケ不和 ミアン組队、成組队后不 **攻击アイン。シケ将不会** 改变の、几约合后、ナイン



自行撤退。カミーユVSライラ

EVENT: アイン学道 ーシグラミアン組成小队 -ジャ的精神指令変化 ミアンとの再会 交換、クラトロ和エマーエマ加入エターゴ

収録: アップアレ ト、 /

STAGE11- アタシズからの使者



EVENT: アクシズとの会

オオンオンキ・台以 下肘ティターンズ豊泉。 ★オジオン全災西辺美→ 进入乙箭线。 子(夕 , 五年 1 15

以下的オオジオン撤退。 A 2 22 23 · 约键放交及的7 机则 ティケーンズ全灾后过关・进入ZZ 路抵。

以后进入分数。Z 路线关名编号为 A , ZZ 路线编号

STAGE12A- キンコン・シティ

敌人部队全灭后,ア イン登场。ジェリド電镀 后、換乗ガブスレイ。 カミ ユ (ガンダムMk2) 与



ンエリト、ガフスレイ酸 ゴ、アムロ将と始かて一年。否則第5日合アムロ搭乗を 用 Z 高达曼场。12 回合以内过关进入 EX STAGE。 受路 カ、一工利フォウ ・少数はデ・フォウ蘭

迎 カッ和サラー 一次放送后 -サラ双击カッ t アン和ウァソ

収録: バイオセンサー

EX STAGEO3A-#>#AX #28th

25×400006×1日 关后ディファ加入我军。 EVENT: +++11 きゃり、 ガロ ド与フ ロスト兄弟成斗。



▲高达世界的一会蛇即割

STAGE13A-水連のフェッ EVENT: フォウの発・

ホンコンシティ中若カし 和フォウ没有交信。 ラリ 救出ー在ホンコンシティ 中若カミーユ和フォウ有交 **再度交信。** 交信: まてーユ和フま

→カミーユ 和フョウ版・ カツ利サラ 収録: インコム



STAGE14A- #ラスの王国

第2回合(オオジオン終了)、ティターンズ登場。 能让ネオジオン军接近王城、否則 GAME OVER。 EVENT: E 1 # 2 9 9 - +

交信:カミース和レコアークフトロ和レコア友生 収获: バイオセンサ

STAGE16A-グルールの日

シロッコBHP在1/2 以下、若カツ和シロッコ 发生战斗, サラカ保护シ ロッコ死亡。



特别模式的场合,过 美馬セイラ加入表準。B 図合内辺版問进入EX STAG-EVENT: 2 発動 ーカミーユ (2 ガンダム) 与歌 タコは以、サミーエ习得「ハイパー化」。



EX STAGEO4A- #8 の勝利者 EVENT: ## # ム発動 一击倒ゼラ 15 収録:ハイクリー3

STAGFIEA M ET 2 . 死亡 エマロア 芸成 * . + 4 4 1. 京山、原北、 1

ア・イト教、 · 大大田大下

似铁 7

经 1 日 10 被削減

211-70

界的"金蛇郎君"?

T: フォウの死ー石

チィ中若カミーあ

ションシティー語

・ユ和フォウ育交信

かとーユ和フォウ

2 和フォウ酸料用

10 大登山

トロ和レコア岩生の

可进入EX STAGE。

(2ガンダム) 与シロ

EX STAGEO4A - 機機

EVENT: ゼロシステ

物一击倒ゼクス局。

収获: ハイクリアラ

一化」。

利者

AME (VER.

4234

STAGE16A- 飯、新たなり

エマ (スーパーガンダム) 与ヤザン放対ーヘンケン

死, エマHP 空成1。

ギンナガム击破后. でき 水図台、キノケトへ シャピーネ社 TURN X 機



オロード (ガンダム 「ラフロスト兄弟郎」的、サテライトキャノン使用回 ■. #ロード第3 ID 习得。

EVENT: エマとレコア ーユマ双音ショア。 クロス ナーンV 8ターンX マウアーの現ーSTAGE 13 家道 カフォウ中フォウ死亡。

STAGE17A- 月光網



ウック接近キッナガ ム后用「光の質」対抗月光 四 ア・サマデ法月南部 あ、ブライト粉出、ハリ 帮场

プライト救出局、社ハリー沿域的正面 (下) 城壁秘 よ が見ストライクガンダム、若不配属へ) 、事件将

交徳: シグ和セラ ブライト和フィルー交信制不 **単系ディアナカウンター**写。

収験: トフィールド

STAGE18A-宇宙の橋(前)

, 11 · , 11 · 2017 22ハイパー化、シロフコ撤退。 ジェド 3個イハイハ (P:1).

EVENT: カッの死 ーカッ与キャン交位。 2020ーカミーユ与ヤザン交債。

STAGB19A- 宇宙の鍋 (機)

展コロエーレーザー HP 被削減一半以上后, 3 ロエーレーザー制圧成



EVENT: フロスト兄

弟の景湖 -由フロスト 兄弟破坏月光蝶系统。 月光機 vs 光の翼 --

ガナム、以「光の寶」突击

复活的 TURN X, 击破。

収録:ハイメガキャノン

STAGE20A-宇宙を雇ける

5 同合内の領守性コピューレーザー。



Evelyt Ja Fo 最期 ーカミーエラジェリ ド战斗。 「夢の上で」 -- カテジナ生存时、ウッ 少和、日 362 1

フワトロ服る・クワトロ (西式) ラハヤーン改立。 「サザビーの力」~クテトロ(サザビー) 与ハマーン説

「乙元前」ーショッコトア 1/8以下的。カミーユ与シ ロッコ投斗事件。 テラスオーノ

交信: フォウ和ゼローゼロ撤退 收获: ハイグレードパーツ

STAGE21A- 終来への序曲

开始教全第ID使用不能, 5間合シグ与ミアン動類到 MAP 下方。故军战力減半后 セグ・ッヴァイ2×5円

過収パウンド・ドッグ、サイコガンダムMK 2×2 出现。

EVENT: カテジナとの決着 ーウッソ (V2) 面破 カテジナ。 フロスト兄弟の機能 ーフロスト兄弟受到一 定的言句、用デロード攻击対談生。

STAGE22A- そして、悲鶥は締める…

只有在一周目后的特別模式 * 降ハ ヒ エンド EVENT: 712

の最期ーシグ市坠ア イン。 セラの最期 ←シグ与セラ做斗。 ミア、散るーミアン 与セラはみ。 シグ 突击 シグとセラの抱よう



亡) エンディング(ミアン死亡) 最明の敬い・特 ハッピーエンドー特別模式。 別權式。

STAGE12B- 78 & 79 9 x



我方大部队撤退后, 次回 台数方援军ウィルダム舰队登

15. シグ与アイン放す。アイ · 權限。12 回合以內近关进入 EX STAGE,

交信: ジュドー等ブルー ブル1/2HP 以下时 -用サユド 一击慢ブル、ブル加入。

FE . 11 ". "

EX STAGE 09B-ガンダム×配動

STAGE13B- 得りてきた空

デビルガンダム色密 -后、アイン登場。デビルガ ノダム軍被削減至,5 机以 下門、グレミー軍登场。

▲让人兴奋不已的热血对决 方不 …ドモン写東方

不收成式。 ブルの死(前)ーブル (キュベレイM k 2 搭類 By) 与ブルッー設立。

ブルの死(后) - ブルの死(削)发生后、ブルラブル 82 1

似状: インコム

STAGE14B-石破入無準! 決闘マスターアザア アビルガンダム出現后、 旅戸不暇、 セラ、シャギア 成为友军、己方部队職提引、セラ和シャギア歌選。 収択: バイオセンサー



▶我的手掌在か 热燃烧! 它在叫我



STAGE15B-ダオールの灯火 パ. if ** f



第10.合款10 ゲレ、第二かか。 モン肌レイン健身 レイン。8回台内は、

EVENT: 石破ラ1 ブ天筒器 トドモンをり ン利デビルガンダル 」 Z Z 光動ージュト (2 Z 搭架的 必须是 2. 和フロスト改3.ハ

収録: ハイクリアランスパーツ

EX STAGEO4B 東方不敢晚に死す



▲大家还记得这鱼色夕阳的一

EVENT: 思しみの時 ►ドモン写东方不敗战斗。

東方不均配すードモン市商乐方不改。東方不改、: 死ナードモン西側东方不改。

STAGE16B-酸、新たなり



13 F #. ムメ) 与フロストルぞ 当時、サテライトも ノッ使用で展、カロー F第:03周

単枝 いた マヤ 班队一起与如塔拉

ンナガム製活写れ、 ドゥをザビーキ説は、

. 1

ジェドー与ブルノー

処当、ブル出现阻止 ゲレ

: 礼ジュト 一位引、故

4后、ゲレミ 搭乗タイ

- マンサ、ジェト・与フ

COTOLO E-mail cotolo@comicennet

マグム、TURN X 満贝。 フロスト兄弟の策謀 →由フロ

STAGE19B- パイプレーション (前)

11-221 15 ,何一内。明

ENT 石棚ップキ B . 1 E - 81 1 16 /38

夏,即听牙·

2-F (#24 プロスト気が近 7711× 可能,并由一 . 与相。 いたとご和×

发地图图。ZZ 灣。× 会耗残

ターン×ーだ 复活与キング ピーキ战斗。

収仗: サイコフレーム

STAGE17B-月光蝦



第2回合、プライト 2895

共しけ なが、ストライクサンダム製卵。

・ ハ 月の間にし、ロラ、ロデンをガム酸は。 こ シャッセラ ティアナ与フィル・交換的 選条アイアナカウンター軍。 ーディアデカウンター原



ナイアナロ 、 数初期部 弘全天巨、キンネガム豊 场、ロラン 呂式 日光採与

ロラ、配賞在初市内

ルノー交信完革后 削減ケインマンサ的ハ戸減至 二以 す。下回台ジュドーショブルノ 及グレ:「成し 最后不

まと兄弟破坏月光儛系统

収穫」ハイメガキャリン

能死)。ブルター敷出。 交信。ジニドー与ブルツーーゲレミー搭乗りイン マンサ后。

収获:ハイザレードパーツ

STAGE20B- パイプレーション (格)





E VENT・ハマーンの器 | ▲哈曼设装的一生在此终结 期 ・ジュドー面倒ハマーン后。ハマーンの死ージュド 一缶伯ハマーン后テラスオーノ

STAGE18B- 宇宙の編

き 工利シロコ放工、サミ・エハイル 化。 チャナ状物でハリ APLE : PELIFE . T IRN

- 惊厥硬环,用其他 ABB TURN X. TURN A 1111日第千会国域。



Ev NT ハ! 密物 -ハリー和ボタ小队与HP1/2下的ギンネガム战斗。デ 17ナ信頼(ダレイエ) ーディア大円HP1/2下的ギン

ディナナ放戦(アルマイヤー、一ディアナ与州ロイ 下門ギ、オガムは to 製金の秋ーロラン与HP1 2以下 12~軽井 式ギノキザムがま。

暴金の豹 ・ロラン王破キンナガム店、TURN Aガ

STAGE21B- 終末への序曲

与STAGE 21A 类似,不同在于故军成为减半后的缓 军変为ハンマハンマ・4 ゼゲ パヴァイ・6 出版。 EVENT: フロスト兄弟の最期 ーフロスト元弟受到 一定伤寒后,用ガロ ド攻土財ガ牛。

STAGE22B- そして、悲劇は終わる… 与STAGENA完全相简。

·燥机后的附加关·

本作的的月末、数量与マネネト 至り会让游戏者花 上四一小时的时间继续游戏。闷加关包括了"湘岛高达"、 "无止境的华尔兹""-MS,3、"强化人间""高达外 传" 的故事五个意本。2 路线将单独打"无止境的性尔兹" 剧本, 22 路线粥单独打"海点高达"的剧本。要个路线 OTO D F mai optoig «comiter net

的附加关可以打5 关,一共7 关,两路线公共3 关。双略的方法是在不同的区域条约完后选择"进击"即可。另外, 附加关比现的顺序并不是一定的。

ADD STAGEIA- 静かなる軌迹 (地球軌道航路) ADD STAGEIA (アクシズ) - エンドレスワルク

(连续进击、不需索放・ ADO STAGE18 着き感見で迎き(会合ダイソト)

ザビーを反乱 トビア登場

ADO STAGE28 歌舞という名の第人、暗龍宙域、連級进市。 本務素板

交換とリエルアのカマリテクロスリインタート

ADD STAGES 哲を報ぐ者 時机路

交信: てんロリュカ・サッマ とくロリスタ・プラフマ ADD STAGE(-ラストリゾ ト (ニエタイプ研究所)

交通: ファウィン・イラは足ノ的、などかマラ ショル

ADD STAGE5 二人の強化人間(テキャス田城) 数約,20 台位(下地路(区対10 4 可使用 項目値テラ・スオーノ

(MA)) 交信: ・ (2 と 2

· 后记·

由于本語效的BUO 比较多,让专用机被敌人击破开 补致的5。 限多时候可以倾身主席强力的专用机。要详细 的更被可以访问 EMUZONE 计区的外域论论,如中已经有 不少爱好着始出了自己的心境。在这错我也要都能也几 另外,本部就的全机体代码对策和EMUCHEAT 作弊码还 有物质的 10% 存档和器就的广告编纂也将在光岛中曾给 大家,以此储器大家对资子特别就的变物。

·附: 机体开发&人员援护效果·

下表格权录了所有的机体开发PLAN和人员关系表。

6 Sterre	41		
	640		
		5 (E. 16	
Stra	544	1271	
:			
	Kup		
	5.97	6495	
		. *	

	1- 1688	
4011	,tr	0.20 H
Seer		-
	1.5	-
		-8
		7.5
7		AT-
1 *		
		222
	2.9 て系数を	_
2284		PERM
		2 965
1.417		. B.99A.F
1 1/59		
		4 =
	10	
	+6	* Mile
		+ 1111
	マヤ マ高鉄領	
	1	P.069
1 to 1	-	
2.5		
		FED 1
		EES.
	F - 4 6 60	
0.5 KH	91000	
-	41000	
	48 5 9907 +	6,01.96
		9253
4.100	ever	0.31 4
	THE FECAS	1, 10
6013	30.00	p. Srivis

: 文名称: 分製細

1.11 Rom 名称: 09

·m/式: EPROI

1-1 1 CM

1.15 445

CCTULO E-mail coto olicomicennet

3 14	本月热门GBA游戏点评(一)		
立件	Cotoro		taka
文名原、分数短短 Pom 名原,0993 Temp) Leg. 64M	中部の 10 mm 1	J. F. C.	(90.0) 与 (90.0) 定義系列的 ・ 主義、評価が扱い。
. Cfl. XEBA ACI Rom Gr. 0994 Anuto ()(intro- -)(curasu) E164M	最近命名技力、现在工作之 中底层型 上、为成在五年 经 可证 的信仰 無知之 之 年 5 年 5 是 5 年 5 年 5 年 5 生 2 生 年 5 年 5 生 年 5 年 5 生 年 5 年 5 生 年 5 年 5 生 日 5 年 5 年 5 年 5 日 5 日 5 日 5 日 5 日	・ 在・ 人間 う・ 大夫間 さく然 次がなこ す。 地間的 中間等を 行機か 思い作すを からの では、一直を使用がありの名。 がよれが成してはない。 かずは いれがの数を削ります。 10 年以 ながったが、 20 年間 第2 年 10 年 1	か次のが認識。 不可能 (400 を) (多) 原方の 大関語を構造の (水の 大関語を構造の (水の 大関語を構造の (水の 大変) (水の への) (水の) (
E 文名斯 依登战机2 24; STO "T Rem 名称; 1008 Yidon II (U)(Muss) 計畫: 64M 內包方式,无兩存品	する例での条件を選及 有 以下の。	地方 西京の・2 m h 成 が 4 甲 作 2 ・	和京戏模式8 少。" 3 增加了第 059

COTOLO, E-mail cotos		
建 种		
中文名称:大金伽	A STATE OF THE STA	
类型: ACT 对应Rom 名称: 1013 Jonkey Kong Countr (E)(Menace) 容量: 84M 存档方式: EPROM	一年 日 年 日 日	
	200	
中文名称: 松鼠太郎 类型: AVG+PUZ 对应Rom 名称: 102		

総任的名件團新和裝包在 GBA D我在 SFC 上级思虑的进步游戏 约曲... 考达嘉欢口接跃怪, 女颈掌

Cotolo

蛛科是杰用的 GBA 大作。《大金 > ハ 2個国政的部員。2 代 市 安 市 ・ 前回移場部任2 で ガイ 。在王如之 E录用鱼 Not 21 的数件子 方理点 产一分 · 分算多 分便制,下下的[图图1]了本)。在《直经过了八节 1 日・豊富大 1 F 以及 6.00 正異型ス / 1 了水 我的情况,并"小爷" 以中 "小台" NO. 无论和母"有年目标 ·養素紀刻了根好的弥补作用《比I是被后 獨上 睡前的娱乐佳品。

本月热门GBA游戏点评(二)

365

大金刚系列- 且以采加 - 2.一部作品的发表 / 4 1.22等的 人工 C 1 授事 4 代、原徒 B 8-66100 - 10F 60 21 11 57.29.0000 A.E C F X SQUEEZED = 70 F +F 7 Im: was の治療出すが、・1利用リ· · · · · 出的地步。

taka

· 独奥的" 也之6 46 5 る 参発意識、元だりに、 E目 1 还是隐藏要做上部达到 7 相当是 TI ER "MEZE" . . .



W. Sh-war Barren · · 在下班以 用证据产 下口 1)作業 - 選手1548 . t a m. . 1 - 0 32 h 文章中国 中国概要 1 20 年 Y 79812 ARTS & M 内设证在人种进物 11 (1) 经包担 州 すっく几首時に共主ななが 计,表位 直线景象 专机资助 PIPER BOOK A ST 清新, 网络之余消费的周的上等 传品。

RO HARPONDATTY 西川四頭作, 类红色等丰马 * 突然让1 Y 17.84-1 光陽, 千

有点不适合

政器个实

以此 ·格尔西世 | 19.4031 の見り性液酸と基本 保的 1 **基育与《四篇》 項 3** ノン名 リ家体をお守い NO 直接印度 地方 H A 5. 周知的,121年 人数学。 mm 3, 528 8 | mms -守. + 脐树而抽味 时而两。 你就能从中得到轻低了。在此"~ IS 暴欢游戏的 M M 扩展符



在均方式, SRAM

台阁京新 类型: TAB 效应 Rom 名線: 1041 -Sonic Pinball Party (U) (Intro Heck)(Venom) 容量: 64M 存档方式: FLASH

1 44 以原料理性市场之下。 世. · on: 为国际的意味。60千年 ナ 川上安全ルキ 写放 ムンス やはい回しょうがり石をとりから 中文名称、紫尼克漢珠 開きいのりくのなの場。「唯出 1的。老脸好一张高致,1年 1 100 N ness TRE PHAREF 引导 哲学方写的手工量 「 雙四 是 5 , 見もは台。 思以来 遊戏的也写真不是签 外高耸饰 大赛尔典罗叹开始。 5 (5) 的微世光检查除了解的 5 个提出 **英努在斯改權魏劉戰千自己的**外 m.

总到沙瓦台不由回忆起由机 原事在四世界 " YA A N. 数以一倍版上的用于细胞研究上的 电转移 以同类导域于森林 "接收 mps more s. "1 x 8 多少·4- 旅班· 西洋市西的計 在 《在1海域报》 1500 · 中中於 子母主一、贾,然不许是 白手放松學点。 遊戲 十二萬 平明的。 元时" 高级/ 联络 安卡 手的組制手段 酒、袋粉 J 依) 整 选择同篇 1 1 1 1 1 1 1 1 から「本 つ通气的 芝 女原と Try it it

如四年天堂的 (里市 香港) てい様はだ 推出於的關門所以 · 多 · · 进 在"信息的下" 製 1 的场景 子 · 艾斯模式 Y 46 9 50 M F OF

y 120. WAR HUMA TO 1 好 有 () 路] en + 16th at in 22 (日精) (1 (BIRA) (6.0 P.) 105 (At) 10 F

21 × × 1

19 原來·15 主文1

江東北下 半柳小原 (鲜枣)! 〈日

智訓模址使是报告

· 建糖 1 代 dump 预定

D. WRITE

就是在当81部隊

水角 · 当年在

単端をおり回

12.1

事的5° 1 4

小别作 · 在 · 领。

THY , 1 MAP

文章 、於 (F) (1)

30° 9 3 2 ^

4 48 56 79 12

149 2

.

10万万人

4 1 11 V A

3. 在此物致

下的 お ち

- 43 × + -

15021

2 pe

Em (...)

t . P . 94

\$. T . (by 1)

Denta 2 1

NE 27

PCM





游戏戲即 归由于 模拟界的探定而 一音无牌争也。而 (大家来找值) 这 软体, 对游戏精品 则一直到其各而 不见其80m。本月 受婦//パロ

表交換内域性と運動性を用せて表、相信性をお求 都是被、1つ、1分析性道を(関東を注)(今年を対)) 等原取的力率性(ちゅうででから、1分析では、1 一、3分の形を通りでは、1分配置を(変がまか、近年かけ 可以用と一面に概要表(後の小化率を受力機能を1・・・・)。

另中,其代下三項本具件如作資金。 (n) 自行制作 了於专程者計量於 (NAM) 選和 (與資政資本與計算本) 是關聯與有大震學上,於中人妻的絕於(() 轉种數



與則同(据说大脑已经有人完全能算了疾病效。 觀響觀地 果了。《聲景》之明已经和太潔認識。 在雙帶內帶別土已 各非异常差。不完態打手者。但此的目光也的未掉私 没有了彈的(雙章)此使在"2·一 毛榉似密即看的特点。 下也未会為太大學之。而(人意來說給)地已经在MAME 都能做到的表章。只是目前能居的時期没有完全辦意。 MM E-mail wind@comicennet



不过按现在的进度来看。 这个游戏的完全健密应该 不远。

相同系统的另外两款游戏 (龙虎榜)和(幸运大满贯) 也应该模拟不远。



看来下了月报是PGM 苗戏模点的场相。

THE WAY THE

(放珠 Z 物机版) -代田日 本玩家 Karasu Tojo 適給 Guru, Guru 于 26 号把这个游戏 dump 下 来, 28 号就已经被 MAME 模拟。



这种效率确实让我们很识。另外一个制度由Gura带来的 消息,Gura在主页上发表了关于一个测处开发的调查。 证实之时,另的的影板只进行端式及其它原则工作。看来 包以一个多的门场是小。 【杂的元子前》 目前已经自 组为了外。 "所说好了一样似。但之一,"的基础还不少遇效 中间(任何的原来报题。" "由在"大学校",但但是一些结 级(任命)"在"对" 有资本的过多的一点却不能上层通信。 所以即使我们使用。"中心对行之中态效的",一种态效 证"是" 年间使一类的使一类的形式。 家人研究,而且或使一类的体,实在可能用为名使组 只要不知る有效的形式。

Zino 在这段制阁开 附西额起来了,持续干断 的水中 J 大家流序 "□ 水,在 Soru 的强人交换器 市)(Prime Gc3 E*) 等游戏略原士子敬服,而 目看上太原电话。 在果下个时,在又会 给我们来快赛。 曹操





SNK 青水溶胀

つれ、元に在模和製建度在路域を能差 - ・・・
乏様的名字、ボッコ(集中)相談下的、日本の、日本の
チェッのでは支援者を選出が発光金。然而正は、
新聞の第一次、在本門舞然広かっ。
第目の第二次、

介公司

BPIsymore 漢下SUN Amusement Is * 多 SNK, 社技中对總施, 网址由正式启用 www.snkness co.jp. 这就是网上传得满沸汤汤的 SNK 复活。当然 香藤桑爽 水、当年的麻狸, 让我, 抓什么的。

新游戏



已经被F ·

阳出以 南宁沙南师 图的是器戏观片 Garress !. WREEN 提面 采售户 级是从上 本分生11日福下安 的。除了保持以系列 向中华,老面带青岛和 地学、孔格、予加へ子 不少社会常 新的物 乘系统冗人是理场当 然的、可爱的、坦克 现在已经进生成可行 走变形的机械人形 本 而背景和敌人巨 大的坦克8095看上 去也非常不错 希望 SNK 这少千要像(合

THE REPORT OF THE PERSON OF TH

金维文4)和样字我们失望。 最新 期的(Arcadia)再次公布了《Sox i Capcom》的新角色Geryung Kibasam。另种x i Kim Kaphwan 企業着。 虽然韩国人的自众对于现代

ion -

*, f * f

ge A Mark

1. 57 4 5 5. 56 4 7 7 4 51 7 7 7

Impact 被期的阵度

MR Entra Child Lifth corner

RESESSA



MANES2Plus!



在新坡MAME32Phis1 0. 88.0 发布的、作者楚江欧发给赛 一个测试版。在这个测试版里终 于看到了我期待日久 65 SuperSoale 75% epenines 统

B. 它的发展和Super 24-Sai 相比多例干款,但在运行 56. 360 基本化。在P4 的机器上可以放射大概 80 16. 36. MAME 32 Plus 1 支持的国际效果对于我们低端 想象现象于不再是个量设了 1 另外值等一提的是 beer Scale 7-5% contilles 效果可是当年专业的服务 服务对价值数对的独自效果。当年这些只是有核人的等

※ 8 「劉我们在模拟器上也能 たらいでは企业」で石井启収效 も一本要認計使用優件扣押选 。 否则会写数拍线不均匀)。



MANIR

本月 MAME 的变化是有史以来最大的:高速的更新、 D3D 的支持以及发布人的改变。

MAME 的发展 已经属于模拟系的 -顶最庞大的模 拟工程。MAME 虽然由于模拟数父Nicola 一手创建,但 MAME 的发展已经不仅仅属于他个人也是大家默认的事。 相信不少人也经历过因为 Nicola 个人原因而延迟新版 MAME发布的事件。以上的废话当然是为了衬托本用 MAME 的一大改变。本月新版的 MAME 都是由 David Havhood 发表的、David 也就是我们熟悉的[HAZE]。关 注模拟通生的读者一定不可地致过于针换对表现各举证。 忆忧盼吧。相对于MAME 极父,他确实"平易近人"许 多。我们也从中获益不小(例如提前放出《基础罗川》的 游戏家园、证太家园、写统证公园、好描作、从 HA.代 作为 个狂热工作者并受好者来看,就《世解线为同本》; 69 MAME VO. 88 版和 MAME VO. 89 版的发布时间相距— 个星期都千型了一不,」HAZE 169工作效率可是出了它的 高,这可苦了制作MAME 相关乐西的作者们。而对于我 们这类看到MAINE 确实模型的经路或就从服长性的玩言 来说, MAME 0.68 的 D3D 支持和 MAME 0.69 那长达 15k 99更新报告并不能 起我(66 · 卷、相信的关于MAME 将来发展的玩家中记 总两 疲累的以及切 超舞有非關 一般的療义。紅葉是のシ、パン製件、美機也作生自動的 MAME 终于跨进 " 10 P k ,组然 MAME v FR EI# 采用了 6501107 子数平对电池074、 经净高广产价格之 个方向走了。在我看来,MAME 一直以来拒絕 3D 函数优 化,而思巩即学特特性模拟中于九巅峰。环境性模拟到于 MAME 这类低端模拟器(LLE)来说,D3D 只会影響兼容 性而对模型、工物器内部建度和设计的公提高。随着训电响 接稿。一些確如 System?? 基板的游戏被MAME 支持改 变了这一理念。MAME 系统的"精确的性格"。有这些方 戏里只能有絕構的棒地速容和《温楼野區色子商店 图数 MAME 小组那些老人家一直在坚持,但是支持 D3D 已经 是非常最少的问题。在唯礼教之下。 自由于繁忙把 MAME 甲新交给开车的"时间",之前一种赔偿可以支持 的奧式來在是最好的問期。3.也解釋了 5.4.20 数整发布 新版甚至出现了从未看过的MAME 0.89 elipher in beta 饭的原因。

概然把 MANNE 发布新版这个量任交给了[HAZE]这个 超强"修理工",连续的几个版本自然修正了大量的游戏

www.emu-zone.net 47

ピュース に、大阪 (足区 に (文で、)

, 4.6 A

F 4、1 **
・ 私然から ・ 私然から で程がある。 ・ し、 市 好 ・ し、 し、 も 所 成 ・ 、 し、 これ な

RIE TRE

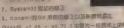
(牙神紅)+B8 B风对于我们果

MR E-mail wind a comicer net

驱动, 0.89 的三个版支持的新游戏屈指可敬。反而是支持 Redump 的 MVS 游戏比较吸引众人的眼睛,MVS 系统是 相对较早就已被模拟的系统、系统的模拟等级起了 场 NeoGeo 游戏 Dump 克養,那场免费里几乎没有让任何 NeoGeo 遊戏為已幸免,而因为当时对 ROM 的 Dump 无论 从流程还是规范都不能么严谨,才会每后面的 Neo 游戏修 补计划,而现在MAME似乎又要对早已就不的MVS器就 大助手脚,从支持的列表中可以看到许多 Redump 的 MVS 游戏, ROM 收集者又要为此开始忙碌了。

> 标题: OX reloaded 更新内容:

¹ dire tid®ाङ्गाउँ



(MAME v0.89 - v0.70.1 主要为一些技术上的情 正和更新, 这里不作详细更新说明)



沙安曼蛇川

得好 Rom 2 Jimner . 2 D 上自北大家人等的《沙罗曼



蛇川〉随着GX系统的完善如配 于MAME VO 68 和大家见面,虽然KONAMI 的 GX 系统 在市场上存活不长。但書完游戏的商而后不得不对OX系 统强人的性能深感佩服 鲜褐的色彩 极具魄力的敌人和 自由卷轴的大场景,确实符合"华颜到有些恶心"的称号。 《沙罗曼蛇耳》的手感是任何一代都无法比拟的,而随之 加快的台奏的大幅提升了游戏的案快感。虽然关于数量减 少但仍然保持这个系列的剧本惯有风格。自由卷轴要是满 足了玩家随着 划1的需求 游戏的音乐也继承了系列的特 色、《沙罗曼蛇》的背景音乐可是射击游戏中的一绝,幸 常完美饱衬托了宇宙的背景。系统方面的一大变化是,作 为副机的修置赚可以当作护身武器释放出去、大家一定要



善加利用酶。这个游戏也是新版 MAME 出来后我玩得最多的游戏 目前正在向一市通关努力、绝对值

婆娑罗 83---



上期杂志已经向大家详细 过的新派制击游戏,可惜没生。 MAME 新版的发布,所以只能社 月晚新版 MAME 附送。日本版 代的故事背景,不同游戏人物 路线发展以及华前火爆的电流。

2000年彻底图

國Cava 成为最受欢迎的射击游戏。 重體 习以释放大范围的"溺攻击"。 通話使用反击敌方子弹也是游戏技 1922- ,这次光盘附送一、二代以湖 足大家的収藏欲。



Netroball ik < nitr to 2D

绝对值制一玩的游戏。游戏结合 了動击、运动和弹珠这三种游戏的特 点。既有火爆的场面又有弹珠的枫狂 得分。遊戏是以機構球比赛这个疯狂 通动为舞台, 在游戏中可以破坏非常 多东西,虽然敌方队员人多势众,甚





SPT

Natch Breakers 和分:

Rom 名, machbrkr.zlp

以前曾经在 MAME 的 WIP 里见 讨,所以叔不住打开了测试驱动来 尝试、现在这个游戏也终于被 0.68 正式支持。实在佩服 NAMCO, 可以



工。20千利山超初

学院市场



和文写'· 自.



RIM E ma wind cominger et

图向大家详细 瑶

说。 [相] 白田 (

有,所以,"气息

T阿斯思·加斯·

· 個白 · 日

把赛跑这个简单的运动做成游戏性 如此高的游戏,游戏角色无论是身 材比例还是身体动作都非常丰富. 跑到中華財还会出现非常夸张自极

、 一音更廣觀,只可惜目前无法支持声音不能完全体 · 11 15 89 程度。这个游戏主要是考验玩家的反应力和 1988. -场展跑下来,估计大家的手也会累的不行。 · ... 对于和些密约按键 13 次以上的超级 BT. 这应该不算

\$176 MIN **卷**四 次



绝对是游戏性一流的领 球游戏。作为鼎砾游戏、美女 确定是不可螺纹的因素。由 于是38年的作品、游戏的画 面非常漂亮, 并采用了伤三

* 物贯。预观也继承了该类游戏的关底奖励球袋和连续 (群 号约对应等分的系统、通过点格图杆面还能打出不 *** (奴果妹、值得人家深入研究。另外游戏还支持两人 "我现得这才是最吸引。

USC. FO IN THE PAR 3 5 数丁数看进的自 200 大家沙摩扎来主华 of Ma tites



SHT

Har

was allowed to 學就已经作为 M'A' M E かひ、"初か存在「首型 - 3.基地線率オ正式



和大喜风雨、可说是MAME一份识变的礼物。推到ELIST **动主、采用强制横向移动版面,敌人出现的数量非常**



璃乱, 稍微有疏忽就 会被匪徒乱枪射死, 大家干万别把注意力 都放在美女身上哦。

Operation Wo f 3

这个游戏相位大家也等了很



久了。(Operation Wolf) 系列可是 TAITO 的招牌光拍 环夺冠戴聘奖这块基板。然而随着雅大千 欧北京 3 1 划也 告款。项在这"潜战场手被公司处于支持"游戏;值得称 道的是多人的人和基础。他们在发现了企会有许多。所 国会旅幣运费:的物运进一棒铲 4 用度人真实商景笔会 的游戏让抗家有乌斯其境的感觉。相对前作大大增加的武 85类型也是游戏条快感的最直接体现,实在是早期光枪游 戏中的精彩。

Dragoon Hight 得分: Rom 名; dragoory.zip

上期还对这款陷生的游戏



的质量桥+环聚态度,现在真实上手后已大大改编。游戏在 GX系统强大能力的表现下确实非四一般。人物造型继承 了KONAMI—向相扩的设定,大大简化了游戏的招轨。因 为没有联营槽的设定。所以必杀释放需要消耗一定的血 ■, 如果贫中对手则会获得非常大的同报, 当然被挡住也 只有户社自己的意 这整格。游戏组然无法和《日华凯

士)、(传统) 等幽系格斗想比。 但容易上手也是其特色,只是 因为 G X 的过早退出而不为大 以得触而令人感到遗憾。

龙珠街机版一代 Man.





文款辞数的 代酬实体商系与标案 き べた 。。 接受钓基机 dumic 下來也 医大利,这是相同的系统,只 陽了兩天就被模拟、星外《司 基本定款数 4 还美知相 差很多。 测点模觉有磁矩阵 游戏》用以自由其下的系 统,体现出(扩张)"舞宝术"的特色。游戏印环特特的



力 门击对方气功的营、不过动 作和手感都非常生硬, 招式也少得 可怜。总体来说这款游戏并不出色。 只推荐爱好者用手杯旧。



5 MO 14 1

班 "小小孩

10月河话市场世界

111 W. .. Pake

原件火砂。超改、

VES.包.M. 相。可是

MA E mellwindscomicerne



射山游戏系列 (STG)

074	Bataigun
を なっ	MARY NOT
在14	****
2.7	.LEDBy Trans COM
×魚・雪	ant cisthealer ecom patsusun 20

系统篇:

控料,八方向运动控制

AS KI

圆脚 竹柳

飞机可改变三个级别的 火力。通过击第一定量的敌 机储满下面的经验条升级。 表级火力可以通过三个 °P" 升端。火力级别的改变不但 会增加攻击的威力。也会改



常营道:

年以上的 Thacian, 一个应该被所有制造基础领 好者。"任的名字。作为一个影:节战"战争中。"东亚 石 》 工作未至 2. 于叶初的特伦是有33共储的,然而2.5至 · 44年 年 11 商终因为



经营不善而宣布图闭。 这数(F313 /) 也成 为了东亚的绝唱。它是 要了东亚企划近十年的 封击游戏制作经验,也 加入了许多其它同类源 戏所没有的创意, 虽然 它没有办法挽救东亚汉 亡的命运。但游戏的优 秀程度不容置疑。

部款《葡萄糖》系列的玩家一定能在(Bataugun) 找至"解料"任政策 车工手"434 章極河 而产业" 作公司,如果说是巧合也说不过去,没错。CAVE公司 处女作《芭领蜂》正是东亚企業制作(Bat Einha 组制作的、所以把(Batsugun)部为(整颈峰 Zero)

并不为过。 在美快感的表现方面。(Betsugun) 相对之外和 游戏首原的飞跃 通过波整色明显大击的判决。 以体就在相然得關單一模的。主題、这些是行。員 專門 称之为ゆう四大見有異议が(首領帳)、以下所 点。然于一致的压入研究(Butsus n)或计划,由 有许多划新《季度《简等锋》名列也无。 1 47 年 优是其中之一。经验在我们概念中似乎是 RPG 和Sut 要票。就是这么一个风马牛不相及的要素和(Batt = 这个射击游戏结合在了一起。提升火力除了在游戏。 搏 外 要试验有低的"进行需要通过太下单。"

· 获得经纪 通点 物的,对常人力提升可以在武器和 非常性解的域。巨大的类性而一致武器中心手序。 被机型的优联点,这是的毛路点预防密机斗步度的主 当然,和《管电》在满power下近似游戏般的系元" 的黑。 选额数力包 大井 / 代表的 "可方痕物上营" **黎、因为敌人是从四南八方而来,即使是以土道思贵**发 一号を中る用す在唐達的、移立す人的がの有意が

东亚的工具内线就是分下的保证、控制与2000多 经不需要过多地容饰,反像是关系 Boss 就信号用: 据。例文学四学出555、签了标准的弹簧点,语言从是 大的藏地病,缔造"非自禄利"。主双刀撤平。"行行" · 阿家对子弹性序的十十 有问题的死鱼从而 场反应。而Boss主

MT也突出了东亚 希望玩家"逐个市 的制品理學

已当去的东亚 企划, 遵以玩 通此游戏作





系统 品: AW W.L

Buf at 5 31 100°

等价额:



MENDEF

油作射击游戏系列 (A·STG)

Batoue in) 🖁

() -()

版 。沈客 + 日 域で ⇒ 力級的経

1、明年 鎮原

1 427 8 50

11 : 1 3 1 B

94 July - 1

maria th

., 这图形大的

201 NEVIT X

故道两面丰家

明,并有从管门

1光, 封锁住了册

性能的分析和腦

核心强大的防

TO THE WASHINGTON THE THE APPLIES OF



系统基. 银件: 八声向运动控制

A P Med

86 50.9

建中可跨景应方面器,在跨景机械里仍然有被子弹双 整销货款,跨乘机械整点击会被破坏。

整度間:





有有和感觉 老塊心,乃就制作商 irem 和 SNK 的 (合田单~) 制作 空行者: 尋常的关系,无论是(题 在大大市)里特里扩张模型中自然是《GunFor e》里模 转标(G)等还由一类、J市找与关系构、证实IREM在"433 连身计由机 " 好十" 加下的放下制作小组转移到了 いいい。 別の 1年 Stoが始致 ((Gunforce) 系列 为6"4. (与金谱头)系列"如此相似了。从模板游戏的 与行者(粤:等)到众所周知的《合金弹头》、 殿令人沿 目的電流 13 是会数额线 毕竟光操纵人类和敌广系类目 型・事机械という。 連りわれば、アネ 市物業系統正是 被里面那架戶面員升机所吸引后,就上有被构模型制造器 改将会学生巨大的变革。(Ounforce) 虽然在ルッド 東都 有抗器(成立产)之號 但以正常扩射力中心 医哪族財 走器或器之) 學房 指引入即特体的故下 在事的核内我 用、12个方位創击考益玩象的操作能力、减弱武器的威力 学上武器等"小社"这些在"无"。上游戏里成大公理的。内幕 都能在这款作品配套器。由此可见 (Gunforce) 的 8.间可谓深远。



PET TIK

AUT RE 日曜 移政 m 22/1 1866 有利以主的武器

素总位:

Car. No. 作品 Y 新式的原 以食物心·如如 11日では1日間 D 11 1/2 1/2 1 教育许事主成, 1) 有精門系統 丁基材料 16円

n gold 10米学生也不同

要风 E-mailwind/scomicenne



系统篇: 题杆: 八方向运动控制,

A製: 政击

B常: 冰跃

AUTOI获得宝物采升吸自己的试器。 武慧并终 马轮 (1)的《主方式配会有改变,故主系角色》[3]。(用精煉抵得



BEB.

Capcom以(龙与地下城) 为背景物作的正统角版动 * J学新代的最初作、《此与她》或》除了对中。 有同近 19月7 F 37 基板的游戏、《龙平五部》》在 6 1程度 =13 和 CPS1 游戏的画面和手帳还是一切既往的好。 「、 級別、人物属性、宝物这些 RPG 動產 B 素紅 升汉 PP就型出现, 炎魔、對主、骷髅战士或瘾龙等巨勢能详 "《在这里也有着上好的表现。游戏除了塘溉(高南武 1) 的格档系统外,还加强了升级的概念。在游戏过程中 · 94年经验经验得可提升人物的等级,而予死关度 188 后更可以拿到宝物来升级自己的武器。每个单色的 (水) 图 4 不同,升级危险不归可以获得是高的政治力量 防御力、对某些角色甚至可以改 变攻击方式。 系统上 (龙王五战士) 在操作和 也非常有特色、战士系角色 可以通过精牌来格挡敌 方的攻击, 格挡的方 式不再类似于《图 桌武士》 那样事 做好挡格的矿 作. 而 是在敌人 即将攻击 图 图 图 图 动摇杆, 汉虽 然在一定程度 上削弱了挡塔的实 用性, 却更强调 了战斗的真实。为了弥补 因机能限制而影响 游戏对属法施放的表现力, 游 戏加入了魔法球这一概 念。游戏过程中通过宝箱或敌人获得的魔法球可以随意推 动, 暗玩家的最思打破以施放魔法, 对游戏流程勒悉的玩 家利用这一系统可以经易干损关度Boss。说到游戏的缺 点。主要表现在某些角色能力的区别不根明显。比如游戏 中的战士、燧人和牧师这三个物理攻击职业、除了升级时 约置解利属性,其它攻击如出一辙,战士的高机动性、壕 人的基度阵和权益的神圣器去都没有得到体现。只有弓箭 事和**严**对显示出自己的政市特性。另外角色的平衡性也 其主理师 战士系配业除了即量长外设有任何优势、挡格 5.境的《用性化不高,而远程职业术但攻击力不低,而且 皮:杨季****克。特别是巫师这一角色。无论攻击距离、 物本机械"机是一流 从五局致近代类职业变成鸡肋。虽 然许多。这个汉数游戏相比其它靠任制作的同类游戏要 差、一、教个人的感觉杂音。这款游戏有许多独有的创 at. 省然被其广游北充人为主,但可以看出 Capcom 在制 华世等推动:36年累的主席经验 这款游戏的许多优点也 被运用点。2 的路一级邮作游戏"(龙与地下城)系列"里。 也就是说、没有《龙王五战士》的尝试就没有"《龙与地 下颌》系列"的成功、所有这些都显示出(龙王五战士) 是不剖于耳它饲类酸试的有达点; 战戏精品, 从中我们也 可以署出 300 下在库理时期仍美干到新的精神



见证街机游戏发展的历史



去,就学生,

Capcom Mil 游戏平衡性剧

不得追求的忧 虽然91章

《街头霸王》

tu . A .

4 S I

-第六回 GAMEST 大當

★GAMEST 大雪 街爾、四大天王版 (Street

Fighter II 'Champion Edition) 制作公司: CAPCOM

光盘位置: art\lostheaven gamest\sf2.zip 使用模拟器: Callus/M.A.M.E/Fba/Nebula/

V DKAWJE

★最佳場作業境質 街際川四大天王版 (Street

制作公司: CAPCOM

使用模拉路: Callus /M. A. M. E / Fba / Nebula

大助作時前賞 YE'E'

MALTON [PL. SHE

w 即,置· urt sthe aver gamest stantiad 使用模拟器 M A M E

★軟件射函游戏賞 高速战机 or Anxo

BUR . x 1.2 > 't, AMI

が聞い置 art theaven gamest tiswhist zip 極用腹形成 MAME

★操作和包食 母門 'Intercover' dans 先作1、コ AFTY M

使用模拟器 MAME

于130 年登场的(街 李丽子! > 付游戏水的專 则确平辖大, 、、年仍然是 (由头霸王) 的天下, 本届 Gamest 大常继续由(街头 霸王II' Champion Edition》疑器(也就是俗 柳的(街霸川))。没有深入 研究过此作的玩家也许会 认为这只是 Capcom 借助 (往(4)雷王川) 气势赚钱的





权 1 平。 型、阿民为 Ar 11在超 1期现上还是构立作(1) 验,该游戏的苗面冲击远高于对战的平衡性,经常员 游戏中看到一面倒的情形。许多无脸招也是影响平1 大庆弟、宁军于利的30 拉更是家庭 25 (1) 4章 * 1m: * E1 > 如果。因整:使何才自持了 1.7" 旅《即原作主的 大天王作为正式任何选择。 梦上点 并受利护(1大幅公产石) 制作者用稿/事(- 46-1) 整上,这些调整主要表现在对攻击力的修正(布兰·31 色みく今に根以上)とまち飛栓正海 して投稿。 中海… 1 新年四月期间至上 "然之" 1 年十十十 十 进一门作品。打一切此

母如耳の落戏思い修正 不但よれながい便法人 她研究角色的优级点 体 会更多的对战手骤, 可制 作者也有着非四一般的

意义,为"(街頭)系列"的生利理[11 下子4、B. 《街雷》带来的旋风席卷了整个街机游戏界。"一样 斗"整戏(FTG)69热潮在92年持续升温。(真人49 (世界英雄) 都是成为了系列的大作。这里值得一样现 各地出现的各种(由蜀川)Hack 版,其中以(郑亚) (格龙快打) 最为出名。角色自由浮空、超高的游戏剧

前生国票行政权" 平、1981月长方柱1、平



、人内サンクを紹介

保出於11年11月 粒大零推荐。」所 44 5 44 75 5110 型选择制 电通 B h. . . P ·沙斯王州: 四泛 × 77 18 13 11 1 1 1 1 641 17 PF **酸大厂序"AT** 地 1 7 1:1911



提风 E mai wind scornicer net



要するかのと 1、就是次100(由 **節** :

1487 F) J 人具正认识了 是影响平衡人 《街头霸王』 **学外、辖44 《48** 中于细节产品 的原子母母代

改杂。"四個網 (国人 (4)(1)

哈里爾升龙波动拳部 。 城省目接口呆, 当时 體影過过全胜利和对 SGA = 無利島便可先使



用雪甲皮动拳的"豪拳" 的(街头霸王) 版相店 也是Hack 版遊成的惩



母是以40年 开始的,而 定种接受难 推制位置因 (音波战机) 引领的新派

飞行船

8大家将等过的游戏、提 费了八种各类特色的机 **型选择利局级的飞行**速 8. 加上 6中的维度为新 是自己游戏固定了基础. 江欧洲双在轻易上手的 同时, 也为高手提供机型

1. 具实为基础的实快型

自由游戏系列所带来的。

的(音遊战机) 是上期我

聚用性的研究,对游戏者覆盖面非常广,从而于败射击游 置大厂商TAITO、东亚而获得大赏,日后彩京继承了这一 Beat lin射击游戏领域所获得的辉煌也是有目共睹的。



在印象中似乎大部分的 西面赏都被 飞行射击游戏的 取得、本届的重面、音效大赏 将有点恶心"射击游戏的 KONAMI 的 (XEXEX)。 这飲 难登中使用到的效果非常多. 司移助空间也艘大, 还运用 了动画人物采作为过场交代。 巨大的敌方机体和细数的行

星背景都带来强烈 的视觉冲击。虽然 只是射击游戏, 但 的外星生物都体现 出制作者在面面上 的细致和想象力,





效来体现各大行星 的特色。不过该游 戏行图产业常罕 见 大家甲胺通过 模拟器来体会一下 82 年新机游戏界顶 级的游戏语面。

似乎报多游戏玩家都比较喜欢比较"暴力"型的女性 游戏角色、继上届角色贯得主春朝之后,这次继续由起秦 力女性角色——《暴力刑警》的罗列获得,这个宣扬暴力 兼学的薄质动作游戏我也曾在以前的杂志向大家介绍过。

粗大的电线竿、巨型 警这个格格不入的搭 **医斯斯特男** 多美洲 认同。或许另类也是 种魅力 点 年 曾 的



CAPCOM已经独霸了整个格斗游戏的市场。在《街票》系 5,的风头下,其它「商的作品几乎找不到生存的间隙。一 个本为 · 赤的游戏厂商 SNK 却在此时紧醒头角、借助自 行开发的"机象至奥"基板强大的性能,以大比例人物为 集点制作的(龙虎之拳)开始吸引部分人的目光,首创 HP



下降到一定程度出现超少 論之笔, 而拥有独负的线 回避系统和性格鲜明角色 的(饿狼传说)也是玩家津 津乐道的大作, 虽还未晓 功器CAPCOM在格斗游戏 界的地位。但其作品已经 形成了自己独有的风格。 格斗游戏的竞争也从此开

街机仔自己的故事——街机厅惨事汇集

负责《他机号区》以来,一直想在里面加密回忆性的 文章。但发射并未是都必容易尽之则果,挥之则去。如果 设有临纪、我们的游戏世将是一片空日,对于最级器而 点,正是提供了这么一个回忆的空间。这里却讲述的组织 仔故事相绝大家大致都遇到过,希望唯引起大家的共鸣。



董事之二——打架事件

在家打游戏是为了自编自乐,包在机室可不是这回 事。享受的同的还带不少炫耀的成分、炫耀不成反丢脸就



等級稅看成態。 这类例子在往出 现在《争量》、 (抽酬》之类的 机台。第一方的 愤怒随着疑里币 的流失和围猟人 数的增加而积 票,特其應於已就集售物具人學王大開了,認的被可利 絕於營用的。 電体形成已經知過是一應二分是完在 这樂事件在在於生在例及之間,到此為所不經的还 設上面出的照杆下面出无影響,初中的就何两个同学就 过这类學,而自两人挑的是《特禮》,好在两人才上签 五月

董事之 :---等机事件

等机度许多批价任何比较激励。由于机管电影时段的。在不满是要不要放弃限处于使效和原以出一条价。而这等 数效如果非常优秀,就会试解并人的情况。这四年在英、强而的没有概定器到过了三十多个。后面——主在占地优的明机位置的同时,相信心里都在图——在处不规则——"不见心比概不要爱的时任代别是有的现代,两种的是生物性不不多久。一些"们有超效达过些"对着重点两级高级可能争了。记忆中心会的(各套天他)曾让我从里上等到下午亡后多、最后进



忍痛放弃回家。当然,不少街机高手也是这样练成的 使不玩看也看熟了。

他事之何——坏世事件

这是物的高手(成年明日已是高手)最無明的故"老板、怎么没有怪专事"、"我怎么族不记来啊。" "最、"怎么没有怪专事"、"我怎么族不记来啊。" "周、一个语词能放不出、随摇杆"。这类事者将游开线 老板 天场也,诗效坚安校健不尽吃动學,将不 毛统、但在线玩到应哪不便全的游戏处明确灭事将不 不过,与些的被并不是水塘的问题,例如上前即向。 "我们的汉,请求是自他回题"等于"的人来越自己水平

の難放理法、基準 トックをなれるよう 、理者他自知理。

像事之/i-

37 まれれ、 37 まれい 37 まです。 37 まです。 38 まれい 3

实的币、四周条等 准备练习一下"7 男"立马梅出币级 赢都是他继续· 舞上,相信不少。

 厂集

这时候 1 未是 两 3学专生 **E**两人手上 设 自

F机空产物害怕 1. 「通 福布 题表中创物"思]光礼 分為 本縣 些专行射击游 15° 781 16

(样练成的, 图

最無根的狀況。 经金额 5 * 虽然市 F 立た。 商车非常十家。 7等大學·日 甚至企理資气壮地较多來介達 200至404 、风机可这类事件也是熟悉得很 菜辣 带 * * 著者把自知理与絮絮切叨周丑

做事之后——检而事件

3是有机环酸磷银矿事 ? 草蓝护点,否然 考 主当自己抗得熱は朝天 人心にたさいくこだをご 《旁边来个脏兮兮的人,客气的就对你说。"下一条命 \$P\$例 等名称的城角接维节, 人员记 * - 3 1, 哥哥帮你过这关。",当然估计这关还没过就挂了。 F 文化标"文明 的和专用智慧 '名4',确结



、 「四角空間」下値に少す。ロエ(1節))であった。 ed体门一下"升龙拳",梁达 数线 《)、 扩 ま」、周正市東対战 のたの機・・チュード・上級 MF中和歌颂 这类情一手作为1010,约5米5万字 4. 相信不少」多子想快些セ大就是在之東的

当然、除了以上的撤离。11代 10代表 中心性 家 片 「神教をひを立ちむ」というといいかは、とは、あみ た



后已经无法要 续追寻、体验 有企业属于我 4 一个学的品

· · FRENAME 、1 69a 玩 Sammy 的街机 等看。 軍爭 均于问题都无反图》

@ 答: 这确实是MAME v0.89a的错误,对某些游 19.5 、 できてな特別は他窗口会出现无法正常运行路

。 , , , 教在用 w rk awaks 和其他玩家通过互联 则许利,然内心等 五更不按键、相同的蒙蒙已经受到无效。

新 A+ 1 16/1 联队里定/1路戏是人士里及按键 现代义主或许 要更严点为此的谢宁,必须在单机模式下先 核主部。3門修改字號《就是跌廣府该游戏的數认變位。

● 何:怎样在 WinKawaks 里没實際戏的难度? ,答 Antawaks支持不同基物的游戏需要不同的

四点 発車日本里选择しpsw tc'm Cps* 、里面有許 を用すりがはらず 日本 1 日外の単級整件房的計業

f 游戏 ,ac 無要核多難度的Cc 2 游戏,在游戏 、"程序榜》中,进入游戏的基板别式简单。在 CONFIGURA -官的百万式整人里气。

*in : 四代 July Tagger 改进度的 Neo Geo 游戏。 图"在 ··· ·· 斯拉 莱里国泰里氏维 for Get Setting. a transactor 于两整、当然也可以进入路戏里 按一一在學板系式華華里修改。

● 问:我在NeoRageX里运行请如一些〈學王〉、〈月 华烈士) 转移马游戏。《有投币选项、却需不到练习模式 维度调整等选项, 如何调出来?

☼ 答:因为只有家用机模式才可以选择练习等模式。 在1,4 HOKE 中胚節 12 過整成家用机模式非常關单、在 Machine Setting 里把 System 由 Aracde 改变为 Console,按F1 重新启动游戏就可以了。

· () 为心现在用杂志~. 盘里的模拟器玩附带的游 战中 m 31 搜丁钟,文件无法继续进行,是因为杂志的 四四年輕付整理予以致产出 " 缺失么?

, 为 杂生给哪的事的激戏 Hcm 都是严谨校验后证 资金全正确。字中 4-写使用 /MarrePrc 利用.mcenter 無太 一片 直 二段型 式 某些游戏提示缺) 文件是因为 透射热機振跳点時的是CCTE 游戏、繁要附带主Rom 才 更通行,而这些游戏的主 Rom 都是杂志曾经放过的。只 要结合起来就能正常运行了。



SNK 的后继者 Playmore 等于今夏 (7月20日) 推出 触为引人往目的"《SNK VS CAPCOM》系列"第一作 《SVC CHAOS(混乱)》、在E3 展1播放了貧額小动門。 但是更は我们关注的是E3 期间Playmore 資間分解柱长 Ben Herman 接受采访时透漏的 ·系列重要消息

1 《KOF3D 版》-SNK将成拟容把他们的著 名格斗游戏引入3D 领 域、游戏预定 12 月份有 HATTA PS2, (KOF3D 版》将是第一个为1952升 发的原创格斗游戏,

2. (SNK vs Caucon) Chaos》 一将 等 15 11 本和 美国、PS2版本预定于今 冬发售, 而 Xbox 版本以 及该游戏的联网功能目

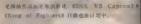


荆 正 在 积 极 讨 论 中。 一路 建格干车 未存品 日本新帆市场,明 年将于 PS2 上移植设 版本。

4 (K-) 1 2000) 《ko(2001》 - 今年晚此时候这有 个游戏符会合并 FPS I 機出.

5.4SNK #4 具合规划 非官 方を関トーSNK # 于SUNY的两个进 建平台 (PS. PS2) 上华根不 定。预针共有 100多个游戏。

n. GBA 89 《合金维头》不



没有在北美等地区销售的游戏再次带回来。

SNK 已经改名为Playmore 完全复括, 配住Bea Herman 的语 "Playmore is SNK. I want to make sure readers know that." 希望各位成者明白 "Part 11" 就是 "57K".

除此之外。 Capcom 副总裁 受采访时间答关于 (伤痛) 然作的 括也唯免令人辩护 联翩。今年是 (Megaman) 15 m 年, 你可以看到 我们外面视出的 (Megaman), 明 年景《街廊》15

图年.....



・中間の・サル・サニテ門(山田)



"铁球 - - 大計 画面中如同小 以推设世界的男人 人智思的大扑杀中



燃肠头带着我,"你 N P 1 吓不到别人, 因为

我根宫柏, 我甚至 如果养在会好 格等被金师父送到 次是有意让80之队

"陈啊、条不在 我在全助师父那盟 图 - 阵时间、惊跳

せ。"我低低

型。 我不想 直部 我要减肥。

全助师之采拍的 即平有经癌而。 我抬头咧开筒 走了我觉得有点不

汉是实话, M 起, 离开了他们就

我们的主题曲

图 文、小火

血炸計解法關

agreet. D fer

laymore 特化

自于种种原因

唐. 紀日 Ben

ant to make

6位水省明白

"铁球 - 大扑条!!"

面面中如同小山落下一样的总系技、作为对手的是足 过概毁世界的男人: 八神竜。 起就算是八神竜。在这样令 人警察的大扑杀中也为之色变,也只能向后遗憾。



"路瞎! 段懷到時 的大扑杀踢在也这么所 言了呢!"全脚師父英 着说。"感觉蛇而也在 動!」到

"他,当初主要是 有成物的体量才然而出 来的研查,没想到现在 已经成为陈的压息功夫 了!"会师父严肃的原

*303kg。** 我世界说的时候何点 ・・・ かき もかか / 因为 ・ すい ** ** いき。 我保官的 - 我甚至开始有些讨厌现在的自己。

如果專在会好很多吧。他似乎能看自出: 军 相景经金额交送到哈金伦部里训练了。 董平时 · 将 : 3 发是有事让郑之队的军事化管理接接切的便。

"蘇啊,蔡不在,你就自己练习吧。"金则父对于 要在全勤师父那曾训练的表现很满意,"我和全路区"》 量一阵时间,你就些李智在乐景吧。你人老实

"是。"我低低地回答,低头却看到自己小山一样的小

我不想一直都这个样子

我要点肥。 全點而父聚拍拍我的胸體,语靈心长短觀。"蘇鯛、你 為平有疑惑網?"

我抬头闹开篇一笑,掩饰说:"没有啦,只是你们都 走了我觉得有点不习惯。"

这是实话,从94年起,我就和金师父、第一真在一 2、周开了他们我还具有点不习惯。

Chapter 1一心血来潮

"线你的别友吧。"全勋做笑媚说,"我记得中医队那个小女颈和你关系不错啊,GJ鑫那黑是吧?"

期表中,这个同对我来说比较少见,我的朋友不任是审 事可被助。全前外说的题,我想是少年的几个朋友之一 也。我只是在50 生的大会最后,NETS 起版特别的配个 的键。偶然遇到了無,保护了的从陷下而出来看了。無偿 最级真。后来也带来看我。但是我这个样子……我觉得难 全在19周安

切能就是有这样的心态。把善良都会看做是无意的伤

我对厌自己有这个心态。

们 沙斯兰文 1 開

我考测配。 我的朋友当然不只是做一个人,想队的Reif,Clark 和 教父确也都不错,还简龙虎队的板崎师父对我也不错,还

食不知量我的酶是不更明於、尽管致打从94年的 起始加水OF大場。但更我們并從時說过远,只有94年高 尼消制用以的刀量產值到來的時內人。他的火焰就變及來 卷節來的時候,我作業被就保护了約一次,从那以付我们 对異確如於例。94年大会的時級地程的一局。她的"民國 之論"被否則從刀度一拍腦獨作來,并用便反帰回了她的 數力的。我再來对在了她面施

能用父表扬我,其实我自己也没有想到为什么会黄名 實勢應較了獨。不过,就是这样,我和夠無是做了朋友。

其实無利國尼營不多。杨州別位便果。與基於俄勢 即面产人內以又不常也,所以我們这款人就從兩有口 總整別報明多之了。而國未來就是中國以都與非老司小小的 經濟經營、跨國的中國集也是一個。福姓格曼开始一般。 全額也是非利助并氏史,但在他也不介書。東見一个小 文章、"大平有"

"二次"。前至《子 行受其实是" 任何 由当的"心"并下始起,它如"全有许价就算"上的"的"的" "这一一场"。我也然来发现。你也会说,一个下午 然下"动"。五句。而则则不同,她也是在我面前说话,说 分析 的事明,我只是都帮她们,我也无理遇,其实 几一 "你 家果,我不是那好什么我们不是无

EL CYLORES

COTOLO E-mail cotolo@comicen net



说,"有它才有我现 在的身材 " 舞中身 材实在很完美, 链帽 总是据35 名

我想为 50° 药 電不度でき合教 面 月底肥改符中事情, 可舞力用名。化級权威 95 00 TO 9E. を是我有些言

怡 陈匡义是肥宝书

会受成トラスティ大器之前必量大年活。 我思得很畏缩,但是同时又加强拥与精对这个事情的 ■法。我的心在深深的矛盾中·

决定正在我心里左右摇摆的时候, 铜泉子电话 意调 我去她郑望

电话里面舞的声音和平常那个大声说,大声的都的舞 本大一样,我心里一沉: 飽在吳道。

我赶到舞船里的时候是半小时以后 开门后的第三眼 我就发现她的眼睛红红的。

"怎么了?哭过?"我不知道应该说什么。

地振挪眼睛,勉强微笑一下说:"连脉也看出安了啊。 是明、削才大哭了一场了。"她眉头微微一道。 以子、守 动了刚才的事情。人家说女孩子的心事不要去轻雪提起 因为她们很容易沉溺在里面。

我武探着说: "是... Andy 吗?" "嗯,我需着要也娶我,可是他说了最多重复的费 由。" 铜坐到我旁边,吴杲她看着前方的鲍板 平马之是 结婚,自己不能先结婚。伯格家的遗训是变用强大。"才 说结婚一类的话。还有特别収养了吉斯的儿子 4111 # #

不能提醒,觉得必须要找剪哥 Terry 说其疑 我心里顿耐腾起一团火;"湿水;他还有什么*操作 理由没有1 ?要阿爾又不是什么错事情,和千翰之相么多 莫名其妙的东西:"

舞和 Andy 的事情其实老早就不是けた秘密で、以うも 年接触这个KOF 大会开始,舞戏大眼节在 jt 1年 明一上音 布要和Andy 结婚,可能的是这个黄手。 不 凡士在至凡 所以反而是與能年在着念。唐書就让我來气 和奇汉下 KOF 大会第七届都要开始了,这个婚还是没有特下来。\$

忧伤似乎已经让男的表情背点来示? 物页壳丝毒膏 她板、勉强地笑了笑说 "可能是数大主动" 战 2 x 1, 域 吧 或者说, Ano、并不是真了舞欢我 5·是 \$P\$65 的认可,而在心里还在禁障5世级参

"别做无调的调制了。"我们断了舞的销售利息"你

这样,只会在事情引向一个歧途,而不是真正正视问题" 舞斗: 地裝裝 唱宴的样子让我觉得谁受 "这样引 点起来被轻松脚 回是要是问题真出现在自己身上的 时候, 《荷多八人最鲁去面对呢?"

景图 我们党不是因为自己的问题而篇目频畅、近人 故事出来面对呢?

登船卧海, 首先要让他知道我的倾缩, 以及我对于自 己闷腻的态度吧。

中春以样了。帮助舞的周时 也帮助我自己吧 找要告诉费 我是多么渴望改整现在的自己 我要交地的迎了一口气。话到鲁边都得得点口干。 封 开加证法 但是

护身亦法感染的。这是我的思想,也希望费从中可以 **带到**的的的。 ---

我不希望舞伤心的

"舞、其罗我一直想马游市 "我觉得话说出演。 的时候了至的 觉得自一说作法国现的 样 "我早)是 新肥、抽不也 西方旺下去。" 用喽慢抬起头,意构炸套着我 "水",你要是耶。"

数艺英 : 下京 这样作的证证并不被与气体的! 夏卯是根括弘 与是我 商在他 既然自己不希望。27 去 我,以您是你好两个人自己也,我要被吧。我是你要看 肥 我 つ・する里 11 7 世根の子根的

轉→→即署署費 ②然补贴地笔了起果。

我们以思想 "勤怎么就开始同话我了,这样我还是 **公司信心坚持我的计划**和

/ P 7 B ~ 7.5的笑容比现在舞的脸上,"我^只 世界さい真正は子生の場画 四四、可惜阿爾投資在。 望 卷 F 配 严肃的 x 定会拍你的商联 以真如多 施 我と合作 異的。 図図

我个展不在笔了,胤然是这样的一个人 人員 一世 未给、而面前产规、超是高自己的微笑给人以快乐、览》 以便りる事でい

"调和" 無见了 声 医飞起中 "没工夫为自己" 事構作の子別 ヨニュ」経成为除的減肥指导を晒了個 谁上我是心得些"新而闻名区不明人" 规论("

實到加因为我们事情而精神起来的样子。听到她与原 的一致灾暴和关心。我的心一下子安定了许多。我想得办

舞柏的我的胸释、大声地说:"你放心! 我会用我™ 有的篇"辛心该你、她就式的训练你吃得消吗?"

"灵习赋" 我太声的说,鼓励的笑容在我和她的脸 上記舞出来,

實 我是多希望你可以永远都快乐,你知道吗?

樂島盟/LY



通规项17 在制 D 1. 13 H CA 引き在抢線

新 1 2 H 京 G pr 10-111-11/2 113 1 · 1 · 1 · 1 · 1

1 % WY MINH 物的加加力 14.北色者工物を

"他被选(流流 是通信专来的 如果政行的前

火流领域 零二之舞实战心得

拳皇型 LY

正规的领。"

曼"又样的 自己身上的

1烦恼, 却不 及致对于自 BCR I点、 F. 教

MIN COLL

15岁出版。3

12 1- 15 B

四点印.

A 24 . 15 .

. *我只度

無接向台ぶ

以作 一致 快乐 岩人

老的子呢!

听到她习惯

. 我態摩地

教会用我所

NICHTONIA P

#19 o

你購进火里想干什么呢?



1,91, 1 20 Y 70 50 . (F)



A STATE OF LAND ASSESSMENT

1415, 不准备 114 前 勒口, 品牌, ■ 当样又有了学校的地点在有。1 11 1811 年 4世, 但是要小心对于30 有6 相打也 - 1, 5% 例如7 MY, 18 + 1 + - - 121 21 3/17, . . 1 . - D .

对方在抢跳的情 况下北越喜欢用判定

参加出拓慢的跳(D 起跑回时用 B 截击, 在计可以在对方引到 **参**心的先踢到他。



有些人仗势自己 的空战优势。比如 八神, WHIP, 红丸 人類可以多用用系牌

↓ ✓ − A/C。 宅告小 企業MAI 即希侧机打下段连下图为 (KDF2002) 节奏之 快再加上放方铜青指令投、开龙、 裸杀等无敌技, 万 沒有礼器住落地飞;觸向,硬作星。

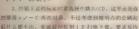
因此笔者还推荐另 #比较稳的打法, 特机洗烛前用近C> 4 1-A 的手段牵制, 当他被近 (击落时 正 最迎面 长来的脑子, 如果敢冒险的闪就上



A A TOPE IN 5 A " - - . . 1 (等間/, 排--) B 的用法) 退速门故 和最初意的战术了, 笔者上要讲解的是同 予出于后的5 大对

類 1 1. 对于通常反应 是人跳过来出D/CD, 此时必须提具辨疑轨 遊和起跳时间到断足 明跳(D空中截击法

是1/一月 守株符 值: 当然如果你的气够多型完全可以放无粒特 MAX 1/ -/ 1 > - BD 防空!













inkemu-zone.net 6 1

光腺質量 Unlimited Amphitheater

COTOLO E-mail cotolo @comicer net

够他。

3. 在对于妄想的闪 消情况下,如果1 (2) 直接用リンーリン・リロ 棚村: 没气的过 3 神(C) B(IHIT) >--。 早那就只能开西下。

4. 耐心的1 医食重 真跳米躲波用的银好, 时付这种电源打法推荐 前冲跳(/(D 先发制人 不过要当心那些强利定 的垂白跳攻击 .. 如 !! 利和的人的姚D)。 研创 这些人最好的被法是前 冲息至他背后, 在其外 地南打近C>+>→A(3



推荐特具落地打造剂、应因主变已; 物民 , 这样我 为还是处了有利位省.

B. 可能吃过亏后对方便学系了——拖着"先勤自商 说"的心理。建议在第一时间继续出1~4。只要他 收職藏者闪避,就用上述的手段对付,如果他沉住气雨 度動物。那你大可冲上前去胎血——近D>>B(IRIT)>1 / → €。 小过这时务必要你心对方的气槽 与小司股界 气闪避再展长你 帧! 因此保险起程, 以考虑所冲牌 D (D)跳 1/一点/1 / 端 D/CD>A> 4/一A 扰乱对方, 辞书 ;端礼湖他下段↓ B>近 A . B(IHIT)> ·······总之在本作被 最点强化的↓ > → A 是制胜关键 用好了绝对 (*) 1.1





·SAB然用是介 靭和封跳的绝佳拍 門,配合1/・1 对手往往会强行前跳 来摆脱这种困境, 凌远C 或者垂直小牌 1 +C 齐按 (跳) · 投) 来制空, 判定

绝对可以信赖! 碰到

不明古!

擅长、"则和偿政的角色 (比如CHO! 和草薙), 后b 1 / - A · 另次樂院提得尤为重要了 ... € 为蒙视视野 1 / - A/C 的特殊; 网络《人略书》1、 匠), 使用不当公有破绽数高,

时或轮约算出出了: 中小跳CD的压制力 很强, 对手助住后 税自也较长,故口 动权还是在每下上, 院接背D > N R ·HII)> 8 2 - (19 an of , in 1 (KO1 2002) West of 快,在这种攻势: 生的内貌发不多 ... 中 概念例的警告, 7 M空間出している · A C最好不过,此 拾戲粉值被痛,哪 伯对于血槽只在闪红 边维特到了也必定朝 险! 另外这样的定进 件船也极快, 可以







-B> + + B') !

降的靴 A 看推时机出 (跳在对了失魔为宣) 是推炼 安规逆构的。看似李强但确实可以用于安徽。说到这里 个得不提空中↓ D. 用这类似八种的"百合新"。专打 对为逆向的中段特殊技,无论对予怎么移动这们都会自 动向者对手快速压落。故算被格挡了也会弹开心许。 但不密破绽用得好还可以输对方费气 CB!

(KOF2002) 脚靠这距离用飞槽提其打牵制战为去。 所以时常会由临TIME OFFR 的個別。權长逃跑的他完全 可以发挥自身特色。这里推荐两种方法: 1. ~~ ↓ + A 测



免取边配合 角跳再用 跳しょーC と到州毎日 明: 2. -- 1 + 4 到 至散心配合 - 角跳再用 跳 D 突袭,只要时间 早機得好对手也是 1n 奈何的!

KO

文: 举皇皇

义张大家. KOF BUG 选 98BUG HORC J 奇姆利莱站长衫 附附出於的BJC 盘中、现非KOF

1 パ典塚 (聚〇 排件總理

2 不知火量

mai FT. nal



4 夏尔英: 月 用一、1, - - . A/C 的超系即浮塑

COTOLO E-mail cotolo#comicer net

· 公路

1.35 1 1,





ETT & THE WE 新". 专打 开小寺, 组

而的她完全 - 1 · A 335 鱼桃丹用 == 4 · A 301

1 雅典娜 版边 + ノーア A/C: 版边ーへ 1 ノーー ・ノーノA/C(モ大: 浮空中AB起身 要塞、B)。 1C 稚典鄉浮空、精典服 E 无)

(KOF98) 2





2 不知火舞: 版边 | パーノ A/C: 版边: 1 >-1 · * 1/C (E天: 浮空中 AB 起分 實際 1 A)。(RC







4 夏尔英: 对大门他 为组织世界空! 部"







Wts ..・1 ・, - - A/B/C/D dz付 作 随上的放大即方 《 " , , ,

发展的解放系统:

(KOF98) 中量分离的系统: 放飞行进具 (如 IOR) 顧 每手) 后。马士输入防御木可的招数(如 10RI 附风)。则 放人起身时对飞行进具防御不可----- (RC, 10R1 破防)





看典漢白 粘身: 投力为 雅典娜。 位于 为BILLY, 报方





只要餐桌等的水品球能打的到BILLY 的烽火轮(注意水 品球小能礼版), 在超系完毕后再次出 - > 4 / - - > ↓ / - A C 就可以借前水品球走动了,此时走到对于身 边使用投枝, 对下就会被钻身, 按挑衅键就可将对于甩 掉; 如果不去贴对于。在水品球消失的一霎那, 我方 使用 1 ~ B, D 便会和水晶球 起消失 …… (RC: 雅典娜

COTOLO E-mail cotolo scomicar nei

2 大门的粘 身: 大门使用 + 1 、A 时, 我为用书 通攻击或特殊技打 大门 下, 如果背 原中等特的队友被

FIRE)

2 IORI 八泗科

中八網林 1 波的 24

F) 八例外的边

(抵消人) 所补即可

阿以几人 四州

放出后按住A, 無



裹起,而我方并没 育被獲倒。这时大门便进入了BUG 提式. 之后不同人物放不 间的指式便会产生出不可意思的现象(但基本上都是以社 势为主), 因为现象过多这里就不再向人家做过多的介绍。 请大家参考相关RC。(ALL RC:"夫(1" 目录)

LUKI 施一个機的認 9月然后迫世金. F 74 . 1 75 边, 在暗勾下快刊 SHAP FROM I WE 14 - . . . - -

O KIN LO

如 张 前' 脚(以下脆软

87 期, 且 担

为轻87 脚) 人

單行两种出法..

印前提足不能有 新中山



被舒莞马上被弱风强刨束。(RC:KO。请在福放前按住2P着



1 (HRIS 核耐火 焰不消失: 只要在 挑衅中动·下方向 OK 了。但地度要也 1 鱼线小斯最复

K - 13 1 1/2 1 会测失。道理是简单的。使用是困难的 ト((用) \

别介绍- 下。 の強化し 87 顺石马上编。 风度脚的指令 ORMA KIM (M. **小会出风观脚市** 打动了。 被用: 而 神传上(2)57 期)

民服斯取消傷

15 .. (g) 11 .

会勘 頸胞漿



順トノーC (途时 放开 A) ← ノ → N → C 就可以了。 個并没有想象4 %。 好出:如果是暗勾手做在输入达C. 稻马上1\~C。阿 打不好出。(RC 89 89)



3. 无放神乐: →B/D 如果对于的 住,这时与上端自打 对手, 对手用(D科 费1个能量反击。但 不能打到跳口的真

分, '与神乐就无敌了。(RC:神乐1,神乐2) I. X. O 后继续站立在她面: 我有为 IORI, 先有角格甲

两人对着跑。然后 10R1 用 Air 闪到对手背后,对手继续跑。

了无限,但因 为5次(2)97 職級 所以也不能说是无限。不过还好5次0可使数人最点(重 ■ U. B)。如果你是机器,你就一个一个输入完成无限87 咖吧,这是作为意人无法接受的。下面介绍一下我的出 表: 1 C> 1 B> --- (接一时间长 -修) B> -- (即B 功)>C> | | B> ······指令简化后成功率也放大了。但因为 我是用 & C> & B. 所以最多 3 段载掉了。您研究的朋友们 上达門信仰. allgames, gamesh, com/kof/update

text 2002 5 22/5 22. htm ②潜布 礼服 87 脚: 印施动中出 87 脚作用风机脚板箱 僵持,这样人物, 后输入 N7 脚内用 北限。(RC:kim

· # # #

接班號 性间《KOF98 煙空、管典形飞

那↓ A), (RC,1

•桿. 大致有 神 D: 版边 le 数人即时。(RC) PISTAN MARY SENGT 飞上天空、根据等 **不**一样。对陈国社



MARY 押空 3)

我与MARY, 牌后ST RLAF

・时间↓↓→√湯

图 这样人物就会附近去 加聚不达成分 产,如此一 每人。"脚声用或规模纸点编写人知识性。 不 主義 the REAL NOTE OF THE PARTY OF T construction with the first of the second

(KOF99) 2

p 一、移应十人地。



单前按住 2P 的

WAS A SET OFF

· MARRING

2.1 18 , 1

3>→(即胞





相與線 恐不健 不日人報子! 十七十月月 . 1 1, 17 1/2 在此本作。主要解析 . 培料學





11 A)。(RC,包排空,包飞天)

MARY OF WALLY SHOW DUST ARES 并 人致有一种情况

現場・サーン・ナン・ おり 瀬田田 当125 1 (野九





11. 1. 1. MINKY 18 1. 07 45 *11人 (根据目) 使用人物のも、** 1 所付添加口收会人物"1 以" 3 以下。

D, 对手必领是统体打出分令 附人物 不知 十年 九十 人 数十八九年 三、城市下了 1

119711

二, MARY 的 BUG 模式:

(未注明 RC 存, "MARY BUG" 日歌下)

念方MARY, ST RALF, 对手不限 MARYSS 4手 B后ST RLAF, 往意RI AF编 - 上不能打到对于, 然后等 时间↓>→ X / ←A/C, 之后RLAF 击中41 F.



MARS 就会明存货 个版名 在神 2. 用人以 模式 在进入11C的 WAR OTTO BURE WAS I I FO 可是以60,在举一小面推几个典型的说

1.分身; 走近后上独真椰; ↓×→↓×→B'D; ②全 # + + + 1 + + 1 + 10 h, ← + , ∨ → \ (, R(jhun 分录、joe 分号)

2. 粘身: 雅典娜跳到 MARY 上面, 在铁磁剂 MARY 財→、L/ ←→、L/ ←A/C便可以自由行动、之后就都 和《KOF98》 ·样子。(RC:惟典耶消失、雅典據钻人) € + 1 / M K KK, Y W M K 200 or 1/8

4.10R1 无限剂利动作: → \ 1 / ← B/D 之后…太傻

5.K' 近身↓5 → A/C>→B后。→B含定在地下。

三。穿着人: CLARK BIRALF: #ST CHIN, 放ST出来后, 等





11 小准人 帧十七小

A. 1. 1. 25. 10 16 18 18 18 18 1 . 115

FAMILIE & LA . - 1 M . ST 1 加尔城水 · 人以以此日 在五日日 产的日日



5 大文书位 特付出物系统代价 > VIXX VIX



· Feb A VICILA M M 5: \$ 1 B 核自用 -1 6 2 数4 的第 1. 18公司分通时下的 安在阳路

actual Contraction of the Contraction

COTOLO E-mail cotolo scornicer net

A C就会飘在空中,并且无法恢复 RC:见"MARY BUG"目录中RCI 2 通用: 我为为CHO1, ST LEONA后在2HITS的并环爆炸同时 ↓ 5 → 5 ↓ c B, 之后对手便会格隐 **看现**,此时在角落甲放↓×→×↓✓ ←B D恢复。(RC:CHO!消失)



2 复活: 我方10R1, 对手不 限、ST为雅典娜。先把对手的血打到一触即死的程度,然 后IORI 12 → 1 2→ B/D后对手马上ST瘤类据、血棉胶



会从一下在 湖,但之后两



人都行动不

3.MAXIMA 空气槽放相系

BUG: 看名字就知道了, 先放抓 AST, 然后再没有能量的情况下 → \↓/ ←→ \↓/ ←B D. ST 就会出现把对手带走等不可思的

议现象(有时候会当机)。(RC:MAXIMAI MAXIMA MAXIMABI



4. WHIII'89BLG

先ST MARY,第 上示能 踢到对手, 在第二下快要抓到 时近身C 位,对于例地不起 (RC:WHIP BUGI)



PWIIIP先→ \ 1 / ←C(技 住)、然后对手ST CLACK 第 F 不能器到WHIP)同时WHIP 放开C, 之后两人粘在 - 紀



(RC, WHIP BLG2)

N.KING 結身、我方 KING、 先ST MARY 第一下不要打到。 在第二下紙的同时 KING 出 C> ← √ ↓ \ → A/C, 如果成功, 則 三个人都会定在一起。(有时会当



6. 香澄粘身: 对手ST YURI. 香港防住 YURI 勾拳的第一下。在 YURI要出第2下的耐候, 香港场上



← ✓ ↓ % → B/B、同时对于费用 A 去打香港, 之后就标 ·起了。(RC-青粉枯身

7.LEONA超蒸入物限定BLG-没有技术性,实统中也经常用到,健 **EIEO\A的超系↓ \→ 1 \→ A** C 对红丸、RYO、YLRI这3个人使 用时掉敝损多。(RC:LEONA 人物限定1-3)

N LASK OVER

UK', 先打出K'↓>→A/C>→B定在地下, 無 if MARY 迎到火焰 上载 TASK OVER 了。(RC, K'TASK





2 be MMINEY INDEX, NOB DO. IORI,在ST图表之后。第 时间再叫ST出来、能行动后1 ✓ ← 1 ✓ ← B. D 與何、(RC, 包 TASK OVER)





9.KIM 无限 87 阵: 16 es. R. KIMOZENI KIM 滑歩991



[11] 1/2

论解有这样-少野的参門 優か 过程中, 无数量; 海中岛发,在八-童母的教们用不:

+ 96 + 777 1 4 5 E 还记荷物中销售等 學學以然似片類學 佛就对生在昨天

地部, 11开车 的を他の山の印刷 81. 22(1) ALAD (8) S **新培記等單的**一点 乐谱的家用机器的

装件上的金件

終着831里包地位

生) 理日本産品 趣。作为四名剧 (舞念传说)不 戏球、世界明期! 割对于"年"以前 '0")。本作业所 十二种吸之战为 **实**源作 因此对E 调笑的, 个人认为 神順之前的開步 群 的状态由LF 影响攻击力・蛆 就非用到提品。 点。是矢钉就可 这一经改工间)

> 跳之站人(8 PB + H100 1990 不知道大家

taka E-mailtaka suomicer net.

图, 之后就就在

2在地下, 除后

· 10 11 11 11 1

间忆是那美丽的天空

2.用荷这样一首歌: 透记用年 9的时期 使从永远不肯等的证 題 教经卫组员的南打 着世事无常看任 最更化 在伴随游戏一周长大的 278年 无数美好的记忆在我们能 \$0面对。在八十住代后期例九十 \$代初明游戏如繁星般的日子里。 ■年的敦门用不多的闲暇时间■ 以 在男子自己的空间里、就像要忍用 Q型们头数划~ 颗颗美丽的星星。



网络白旗星军人,100 中进行,在产生的场 图 1 4 4 每世从禁합各类回步或高速的游戏。这一切的一切 S A - "

が聞、打开电筒、駅心を置好模型器、就入 × A.J.C. Bi-Moump的Rom, 也许会给我们带业完 身的起写是的一点,我们就有心意得私这种更少的意义。"一个 多世界及那些记忆中如常易般的警戏。

这个栏目主要是面对别些无需宏确设銹印。同 在 "5.7.7.2 4面的家用机器或而设的。这样的器故 25 "代礼》 複響A 1量要妙位。它们是TV GAME F GX 了一代玩歌。因此,我们正是有键通过工程启动 者书1 · 下里和 四种点,169A、路轨道、找到从的最纯真的最初。

6寸1月在代級之前第 INdial North 唯·5000 1998位 广治 5 1

多用于整的(女神的草丛 1) 是日本景脑源人国内的先 意,作为四兴者面市境的游戏 (首然也(2) 不行影的意以名為 政章 拉多加电报长号曲点 电 #对于当任,点钟编传配起来以 "0")。本作以教育之礼创的原因



十二時期之战为首景、漫像中的相关人類提 実際性、因此対Boss就如果不了解稿を構下而答 ど、 だき 看笑的。个人认为对Boss做才是游戏员正能力所在。而在 1.5 神順之前的模板,四矢只是蛹助。五名青霉至4主《包括" ■ 的状态由LIFE (生命值、質值为(前死亡 和COSMO 単) 影脑安治力) 组成、路突破一个神殿、相关人物这网边影 18% 黄素用到皮基、游戏采用整因记忆、记得山前天下这个整一一手… 被连续改模磁行。现在好了。何了专门的维衣软件、只要"5" 点、电矢约就可以经路达到小学用的最高层、路路、海水器的重要 可以体验一招明始"金牛"牛角的快幅了。《本期查找光盘里解音 文一卷改工具)

别之给人 (Sword Master)

不知道大家当年是在什么样的专用上民议个游戏。这个游戏心

-36.-1的意士 里面才有《地址 資源效 。 提供发生在外与腐去 實際 游戏进行到中药明可以受 **专用心职业**)、而后降级了防御



飞行者员外对于一部HP极低的怪物是可以直接特死的。每效的简单 和自然社会的相当完美、从森林的小集到古僧、無杀 明章 压抑 感觉起量、加之干低的维度、能让人趋效中组将神经紧握(这是我 - 1 4.他、固在由铂此 -)。《自之达人》作为FC机能的极尽 11. 8. 中記16位和许多游戏那一点不是 推荐大家晋斯岛人议

442 (thing Colorsus)

18 1188 B. der 人物。SIA / 胜的根果母获了众 **名林西水路内。** 经代金银银票款

为A RPG (以报王) 作人役、于



是在这一层双中、我们似乎又看 對了 (孔雀王) 的影子。 (乌波王) 景然没有太华朝的祖式 没向 专人不能自拔的逐步、给人一种"甲民"RPG的曝散、但是印要你从 異執四、你就年及問寫中主當多形武器的収集才是幾大乐論。武器 复统共分为 鹤、蝉、弓、锯、枪五大类。蜀大类又彻南许多升 态、属性部分的监狱 积极更换不同直接来对何不同的经物往往会 事率功能,在现今玩概了《雷尔达》、《王国之心》等令人被花塘 机的全10大作品、以我们模尔抽的则来遵闭一下蒙(以技工)这样 的"暴石"作品。也亦你会感觉原泉朴实也是一种美。

最後幅DRACTI & Y (Cartle Vanca: Dracula V)

(中國四日长 建重品) ABG 的推出、将(器周城)这一会学图 *周复资户到一个高量。《历典 書材 ス酸SFC上的AC「軽無也不 例外,最大的市设修让人不得不步 市为营、先进16M的 产科量和 SEC出



我的母影言必效度,本作把螺蛳里里99分的气氛表现得基周尽致 (人誠之附前投權弊罪幼的人組首要深刻展認出了面人犯問的教 (表)。BGM也要求了系列惯白的悲伤体权费主风情、让人感觉传说。 无非 者命建造、本作的青节与PCE版(应之轮位)是相同的 但是 放了第一英和國際的Cracule有些英似以外,其它的关系都很可靠上 之時的發展、當连每天的Boss也都不一样。不知道现在時期子 Alucand 未领益真论的关系对形的朋友》是否有兴趣的一下目录 發行到 (后属城) 的原点、与安蚕物 贝鲁蒙特一局向具正的使活 多智等技能、問題。「此游戏是美版、其田版名为(悉属城Dracuta

ولارتان

Street Housest Hemile

另类游戏音乐创作一类新Remix

各位最近以前还好吗? SARS 应用来发令技 在逐學變體各位多多注意自己的健康状況。摄影說在 SAHS優備已经逐渐构造,但是各位还是应该注册个人

先助各位出一通数 是哪个公司开创了现在的标准 2D 格斗游戏模式,并推出正统 2D 格斗游戏的开山之 作中地球上近一半的人服知道这个问题的各案吧,如何 设域: 正是CAPCOM公司 (第四表)

〈由头爵王》(STREET FIGHTERS) 这个消失的社 字切以说是无人不知无人不能。它在短暂的调度如德平 微一样让世界上的玩家越至青睐。

gh to

之后、受得更加有节奏感、更加神奇 何点大明张了。如阳 废话少说,在下先来给各位来 城中小组一下本规则统 ,1 中的用一样典之作。

"China_Street BeatOC Remix" iX

20 75

但是要本上不失中医风味的曲乐风格。

另外一首非常本語的Piemix 阿里本OST 中内線为 首 "Vega" sBattadMHOC Remix" 或者決意 "Balcos"sBallactNHOC Remix" 因为日本和亚洲域的 人名和世界版、US 版商点出入……(《街廳》八人的。S 虚本里,4 天王里面 3 个人的名字相互颠倒; 大警察



المنالية الأوالة

The sample really



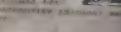
面使用的东 海海点东岸 风格。另外 "Ohelaim

母 小甲士

W : W : LANGUAGE - ER

Fight C.

图 化學科目 我一人工智力等等 为学长。 Fem,是 寫句 也是學典。在我也在下班。 OST。



以下是 、 个199

Charles and the control of the contr

Restriction of the

9. Vega's Ballad by McVaffe

The properties of the second o



4 F 11



. 42

.....

Castlemann



EARL MATERIAL

A CONTRACTOR OF THE STATE OF TH

SERVED TO THE SE

() 21 37 5 4 1



、 電子推

1112 1. .

4 1 3 4 5



the second

. .

1 強誘 北津 1 1

*81

1 84 6425 1



1 8 1 L VIL



6. 游水 (黄帝): 可以通知 些需要经过水路才能 → .*的地場, 获得地点在时间



7. 编解 (推確): 取得 こたが、、随意飞行、任何 地点均匀到达了, 输水中 的源于 (月下)、 获得地点 在斗技场。

8. 水中以降 (2中1); 1 (11) 年211 1 四层 **马跳、到现在无伦贝面鬼** 还是母母相从都会用 20 1160 WWW. 要快,须在陈晓峰中才能 1 · 任何即用在 · 温板

.



9 对静水供养的认识(日动作使力中调用) 1...



10. 冲刺(方向瞳左成右+R),全身带自冲击波向

丽冲, 有一定取击力、横向 移动比侧蜡要快、冲刷过 程中可以開时切换任何动 作,获得她点在船尾城器 . 有 旅史心界 小精



11 水明期 (水明) **世下成者明下+A):**(白夜) 中加入的启式, 实际用处不 大。在忘却避過打死 飞艇站 都与得到的城中习得。

1. 雕饰方法:

首先要明确準備的目的。实下那个打怪物出達机率 南大河町門 首人名

< 門中/ □ =1 + 30万。 · . / ^{を見い}。 因此有了下面荷关性。

石柳南 - 建密金 水山橋 八至下環境 1ついせるままがえれ 采筹集资金,一些稀有 武器可以实到根高的价 钱。然后去收集36号程 物的魂、它的作用是能 在铁锤那里以八折的价 钱駒人东西 (以八折计 庫. 30万的"輕魂者"可 CU用 24 万就买下来)。不



过38号条物写不是那么好对付的,它随在某一种原 内、经常主角一进去它就编到的望去,所以要有剩心。 进出几次一定会育奴获的。



PLESTE. 变为获取周等数量的 钱。利用这一点,就可 序圖多的的,無對己的H 从的得到金钱。思华 中最佳的聯钱地点当 时记海中的地刺,接到 该建找个离存盘点模型 的地方不断在地刺上都

特自己,在中原西的时候包去补加存品。这样一来想 使毕享到大量的金钱了。

. 练级方法:

本作部產號中部个條物的發始但是固定的、并

校验值快速升级吧, 去疗经验值最多的基督物 9 当然 差,这样贵的又贵力,甚至在等股低的时候还经常也 言"KO"的危险(不要告诉我你习惯用模拟器的B

均功能……)。如果大家有 兴趣, 可以还试以下几种 练极方法,既方便又实用。 1. 在以技场最下方的





15.0 v) . .

My. Hard Het

, 7 . p = p . v £

The same of the sa

12. 37 54. 12 7, 46 87



兴成维生全坑势 相互相 ぞ了省HF MH 互换的成 之E. 那就 1. 、河口 f 2条 3些家队设有MP



! 最只有在具将东西拔 来之后将具杀死才有可 部母到魂, 时机的把握根



由于其移动遗歷机 快,所以要使用的一 停止的现在这家体带 下来再打, 出端的机 軍不低, 经验债金不低

109号死人军团的魂: 这个Boss 比较特别、如果 你不先把它周围的四块打

接两干掉中间的部分, 使相 不到它的魂了! 而补救措

施只有量打

六、武器收集;

个人感觉武器的收集比疏的收集要难,武器道具的 权集过程中最好装备稀有道具出现机率增大的戒器并 尽可能提升幸运值。在下至今仍未实现全武器制备,不 过以下几款武器大家有条件一定要试试。



妖刀村正, 瞳 身上掉落, 纵斩系矿 武器中最为强幅的 -肥。最高可以达到

☑ 圣鲜: 最强目实用的鲋. 威力不小、速服铁、菀.

果、一、多山路/ 西國公中衛和

M 死神傳刀 肉目 narg 模式下取得,攻击为 · 有· 三部建设一样大,不知道是不是因为该武器 主岭上滑至打成的缘故。用来收入很好用。

M 石中劃: Boss Rush 模式的奖励品,外观名誉 間回 段击力巨大,不过太慢了

☑ 银手枪: Hand 模式下拿到 (斗技场), 各项机比 9mm 手枪强,恶搞但比较实用的枪。

配电子炮,Boss Rush模式的奖励品,攻击为 还可以, 缺点就是强度太慢

注册参考: Hard 模式下在藏书库德藏地点 到. 装备后可以发天马流星拳

> 其空刃,Boss Rush模式的奖励品。与月下 比可是弱了一大戲

毒剑 炎之魔剑 冰之魔剑 科尼马 2 戏中可以得到的剑,树加攻击篇性和攻击途。 快是它们共同的特点。在露戏初期非常好用。

■ 之条剣: 在铁栅处能够买到的最好纵斩武器 攻击力大但范围略显不足。

■ 长柄刀: 在水中認識地点得到。和至創撰有於 样的攻击距离、但攻击虚虚不如圣刺快。

雪神之體,带有雷腐性的最强之權,肉類死 的首选武器。

戏中除了攻击距离比较短外。其对服無属性的相壳包。 和效击力都是枪类武器中最强的

脚具版

死神線风,Haro模式下拿到,提升大量8° 尤其是幸运债, 收塊的必爾裝飾之一

绘 冀约之甲,防县中的极昂。所增加的防御 最大的,被置为永远不会破损的铠甲。利用耀母变 进穿过瀑布后磨到。

排品系

■ 血之潜: Hard模式下拿到,各项能力都增加

建海波撒, 在混沌空间中得到的戒指。 的討候不消耗魔力。不过要收集全所有的魂才会 基本上拥有之后就无敌了。

事中历

R. Box

L. 传物属性:

- SIMILE

Sign in a

大智然证

林龄公园村区下下部村内接入 7.16. 五 (我用 31 人獨型 Z 44 属村 4 年) · · · 毎 望以なんせ、、難を集団地に まき 魚門 , 多半功倍的效果



協力要占を守備するため

A. Nosoul Al Nouse K. C.

4" " " " " 11 M3 " 17 C



A. Boss Rush:

- १३ , राज्यात स्था । अ. ディー (11) (11)

* 最大學度提升物理攻击力 / 124 年 年

2 中國 无限瓶力或指和华级攻击力动的配合使



· 55 112 . 4 . 9 4





4 分钟 5~好 七年等 3分钟 4分钟 表中子族 ? 分钟 - 3分钟: 真空刃

t. Bug:

出城、最早由国外 网络GameFac 公布、同 (月下) 一样, 本作中极 然存在出版的Bug, 只不 过出域的程度没奇(阿 下》那么夸张。



出城原理 在游 戏中会有很多只能容 中, "你们会不是 ・ ど 在るめ之間

"Ji" · 独碑 . . · 进的任何一个,角色会因 ^ * 手点外でならない たっぱ 、移动(軽微向后)。 **昌至移动到的地方驾以容纳变身的大小为止。如果可以** 写易的地方在城外,而且城外还是可以站立的,那么就 形成了所谓的"出旗"。由于游戏在设计的过程中很多地 点的程序是相连的,所以就可以在城外直接跳到相连的 其它场景中,从而实现"快速通关"。下面的一系列附片 表示的就是利用出城跳到别的场景的例子。而如果想利 用出城的 Bug 实现快速完美過关,就必须想办法事到两 段跳跃利潜水的魔导魂,然后进入利用出城直接跳到湿 **吨空间**. 打倒最终 8



走"属导魂的情况下直接 进入上面的世界。

直接从荒城回廊进入忘却庭园,这个Bug 的实规是 台阶局度的时候的不够严 证. 在荒城回廊的水路车 里可以对着台阶边缘原真 进行。段跳跃、在外达费 高点的时候马上披石、便 可以在不無要取納"水上

为了达到最低完成度嘉夫尽量少章履言。 力 11点 克的就是不取水上连能力直接跌上高台。 4: 需要拿最低完成度過关的過及级玩家來说。逐 很大下 可以忽略能导器的能力。比如在荒城回廊广 下各 解心、 五文學其母、 記律節下 有数調中 四看。 医肾* "每多这顶特殊能力的额外半个身位得空判定 对) 直接跳到对面了。也就是说省略了到下面事情 格尔克、香料 "在许奇老人"

b. 先引诱其放出回解号 然后灭掉斧装甲, 向前方 **於難倒勝能力也无法到达** 你多"身人"、五数位以 世紀からる ころころ ひ 同甲的飞斧正好击中主 角. 那么便可以凭借受到 后细胞的序空高度到达高 台。还有依靠空中《蝴蝶 在蜡烛 不足。因此。 到达高台……总之这方面 的例子还有很多、需要大 家自己慢慢横索,耳原理 知是依靠低级特殊能力要 平规高级能力才能实现依



骷髅钥匙之键: 如果你使用过金手招談古常往









可需。其实不然、即即31

无法通过正常手段获

55草、蛇蜂

f ·、关: 游戏中对他 3. 但从历代(温 专题人和取血: P. 玩家心目中 3世界末日的影 意。打ED 了多图图



The same of the sa

The state of the s

Shirt to the same of the same

1 . X 1 1:

1 6 7 6 7

. . .

The first of the second of the

表 (1877年 **夏**年 (1878年 - 1878年 - 18784年 - 18784年 - 187844 - 18784 - 18784 - 18784 - 18784 - 18784 - 18

た。50 な た**場**続でき、

t va t va general

, -





只要你有意心。但 係不是问题。由,一步于 例,以因使改在否定格。又说:"从 完成了,无法选择是十分 期的遗憾让此级的是,并 依据又便法划 99。4%"。不 讨话请询图来,如果没老家



以进了观池里面。那么岂不是要先打自己。 南季对北麓,一道白光之后记忆丧失,Who am lel am Spidermar



制: J 的打藏铁 Bass 方法 首先你要对自己的按

實施打造服育學內的德心。 然后在Boss第三形态的时候手空中逐打上體,將灭上 面取惠光的配分,然后就可 以退到每面迎接更无賴忌 世談起來放十字樂结樂 Boss,MP正好够用。

班月人物系譜

未频苍草 (Cruz Soma)

从他名字的英文拼写就能看出。 "来须"这个奇怪的姓是从Cruz的音便 图 图然如此 要了解见了 名字的真义,就应该从Cruz 这个单 词着手。但是在英语和法语学曲 中都找不到(为什么要查法语字 典?因为标願中的メヌエット menuet 是法语单词,英语为 minuet),不过与之类似的词 大多部带首"十字"的含义。音 的还带宗教色彩, 恰好与恶魔城 的世界观吻合。因此我们不妨理解成 制作人给主角弄个这样的名字是为了 表明其"背负着十字架"的命运、而常识中 吸血鬼是宫柏十字架的。所以也许还融合着这一代顺即 择于可以获得敦峻了吧… 過关后压在偏级翅膀 字架是否正育此般?

此人是 Orecule 的转世,想处可过激烈的人框。 知道,但却完全没有有世的狂感一揆是了。按解流动 的解释,形成之力放全国的Porecule 的灵域元去。且 思想 Orecule 的灵域非不完全等阿引部枢之力,只 有提纵区称为重的能力而已,在那是000多之位中了 巴现构二号分级作战成为,或然是 ABILITY,目然 ON和OF 两种切换状态了,可以用也可以不用, 角(还是证的 Alucard 比较配),正是中心 身上角病区似为里自我了部,以此则症处或如血。 的传说吧(有角,避效机上怎么说的夹着)。这一 来一进着 2035年就是哪回来与原语张人态态。 符(不要用《我院和公本》上一进着。

另外,则忘了现在需效的标题已经查 Cetievania,不再是Drecutary。到达成或 人气运不及效果,这样被也是为了向于流程或 KONAMI是不是也具着形器或的压体从城主。 "这是多明的思想。Drecute 建立了恶魔战。" 暴的统治两其变成所以,被身都公爵(双文来) 用色和方法折磨至死的人们化为干巴个趋灵。 无法概念、风而久之设度继续线旋转(并一个 : IF :

কাশ শাস্ত্র জ্বাহ্য শাস্ত্র বিজ্ঞান

自己分类的

.

(1)(7

* * * * ** ** ** *

14.7

、大学な智泉的主人 この句。 *** 學說不生作 A ** 學 (2)時、 ** ○ (項字 以着3 内孔) 及3 (ター) 4 , 四位在环境设置与有限: ; 2 C油周±8 井 マネをチュー・ ダッチ、ち ことをかまり

自马弥那 (Hakuba Mina)

And Complete and Al surprise or

□ IR (62667-01) 1-31 (71) 2 (71) な いんしょを構てむ ましょう

有角封建(Arikado Gens N C 11/2 --

and was not to the term for

Yoko Belnades

7 41 30,1 4.



,之知以及系额是因为多文化。这次,是 后还是由帕帕的Sonia 姐姐說回点面子。(1998 GB(接 

Bala Cara Cara Cara

A A A CONTRACTOR

只眼睛,另一只多过机味着 只要被影识眼睛看的的人都

Basilisk

游戏中可以放射石七光



Cagnazzo 丹城中在空中向下域: 新 및 17.





| 势不两立、代

Kicker

Black Ci

A NO

Chinal

Chinal

Chinal

Chinal

Chinal

Chinal

Chinal



Triton
72x1 - 6

Chronomage

能够使用时间静上咒语 的兔子、霉上去很缺《爱丽丝 梦游仙境)中的那只兔子、家 元都拿着一只秒表, 生怕在一







というと 中間でも、 たっぱんは、 一名またが、

Erinys

希腊神话中三大复仇女 20之一,还有另一个名字叫 Furies。背负着不断行 · 白色 · 。 的用型场数学



hicker Skeleton

at () that the v 14 6 70 - 1---



Rubicant & Scarmighone

(是 平平相似) 西



Triton



更于DIY工作室 http://ena.diy.yeahne





*育 98A 的世 就会 有娇景器", 我这个观点你

大概不会反 市场的不断扩 也日益繁荣.

对。随着GBA 大桥录卷市场

GBA Link 凭借其价格优势在这个市场中占有了一席之地。 之前大多数人一直认为 GBA Link 属于铁银有限的低端产 品,包如果现在还这样想、那就错了。 漢实 GBA Link --真在不断地发展,最近更是推出了备受人们瞩目的 ZIP 系 列FLASH华带。如果你经常上网的话。你就会发现,目 前各大統義器相关论坛都在讨论 Link。站且不管这些人的 不同出发氚以及各种评论,单从这种气氛,便可以确认 一 ZIP 系列卡带的跨意巴提触及了每一个人。 ZIP 系列卡

THE RESIDENCE

1. 支持压缩功能。 过将压缩后的 ROM 文件直接烧写 到卡带中,从而达到扩大容量的功能。128M卡带可容纳 258M以上的数据量,256M卡带则可容纳512M以上的数 据量。 1 4 ___

带究竟有着什么魔力呢,下面我会给各位详细介绍。

2. 支持不关机回菜单功能,在 ROM 运行过程中, 内 的按下START + SELECT + A + 8 键。可回到初始菜单 量新选择ROM。不过该功能对部分ROM无效。

1 AINDOWS 化图形界面的H、M 选择菜单。首图标 提示文件类型, 界面亲切, 操作方便。

4. ROM 选择菜单的游戏名中文化。并采用游戏名库, 自动加载中、英文游戏名,无需手动输入、快菱、方便、

当你拿到一個 ZIP 系列卡德、你会 发现卡带的制作工 乙非常好. BOA封稿 BYFLASH 形片. EPLD设计, 让人感



到物超所值。当然这只是外观给人的印象、当真正使用 时,你会有更多的发现。



在使用这款卡 带时, 你要使用意 新的3.20版软件。 在软件的右上角質 个可下拉的窗口 在这里选择你你多

用的主導要型 現在当常要の経こと系列を用さった。 夏在 ROM 列数中激加 RDM 文件(就是你打算统写到标 上的游戏或真他文件)。添加ROM文件可以单面"家园 RYM"按钮或者在F M t 未上单主展标名键在弹击的支 单中选中"瀑加RDM"来添加。

选中以质功能 后。 会弹出一个部 口,要求你选择~ 个ROM 文件、洗择 光华后。ROM 就被 源加到列表中了。



此时,我们可以在列表中看到以下内容:ROM的文件名 游戏名(可选择用中文或英文显示)、ROM的大小(如果 你在系统参数D还中了自定缩减RDM容量,这里将主 缩减毛的中心大小,从业的类型。BARM或者 ROM)、存档(程序会自动检测ROM有无存档。并显示出 来》,因为是 ZP 系列卡特、所以还有一项"压缩"。它可 以提示该ROM 是"未压缩" 說者"专用将式压缩"或者

"ZIP 格式压 你可选择 压缩"表示只 占用的专制空 表示 ROM 文 件写入到卡带 式进行压缩。

如果不谈 他同类产品的 比如 256M 的 128M 89 ROM

但是 210 是大家最为关系 录 专来说、 空 的 ROM 的数 况下实现卡带 压缩切断

域内. 128M的

卡带就是有?58

卡带的 FLASH 大小井无差别。 的 ROM. 因此 写入更多的数据 但压缩过的 要解压缩。解肝

RAM区,然后

(1) 解压组 CPU 才十几兆. G 的 CPU。 读稿 对这一点, ZIP 式的压缩比与Z 得多,完全达到

(2). 游戏: RAM COUNTY **)** 所以根本不

(3) 寿命问

"户格式压缩"。

你可感得「不压喘」「与用修さ」、「終す」「 適・表一口のM文件和不能」」「四月後」」「日 国際子明定型以及、「日本でして多ない。 キード・M文件報山寺田様で出い、年 二年13年のでで でいく到す事中。「29倍式」を、一 M文件をご、16 近の日曜。

THE R. P. LEWIS CO., LANSING

須工使用

可求款年

であり、計局

+ 15 52.14

上神州 师傅

1.5 1.5

חו יהי דים

在哪生的學

/的文件名

大小、如果

这里将显示

压缩"。它可

(压缩"或者

□是マド系が、川田市・杯・水火・ベー、ベースの原 学生業務を定合の、大大阪は、大・二日・・・コンテが ますと、で研究量学生を呼び、・・・マベ系は ボー 林的教書 「有けた」、「で保存・ダート・・学に イマ実施主要の新大容量が、アメインリン・・・学に 本

一直,一直

(3). 寿命问题。我们知道 RAM 的寿命几乎是,根如

ー ・「Rep デ・い解列ーAMのJAM的 所以也根本不 たいに 以

差 の手二窓切成、有一种語彙的理 新 J.** トーベン・ 一一一日 田中駅下窓町 す 計 かを受えばかば、超光、1984年 中間を後奏 - 秋年 上ヶ事で 1号 以降の 事実上、1884年 学校的系統 - 489 - AA (CO)、根本不正明 - LAS (「AS)

CONTRACT TO SHAPE SHAPE

建筑社 法规定 原	EU		
	, MESE	consumple .	4.现在在证明在外书包
Secure de	44 17 329	to re all	1.000
AL PROPERTURE ALP	(3349).01	3346.E	(3890%3)
Manufa, Man	21 6DA	14 000110	14.9%300
SB+SSC D BERGSONS	METERS OF	(2723530)	Ø3396/8b
on toport an above plan	44.78236s	273345	(1.7)8545
B1. 以放行会的 个面式	76.46.0	155m B	17345.0
者と 事 子者的压缩比较高。 ら中でも作ってい 常代 ことれで	and Process	1079 1079 1.0.46	72.35 E
) 哪心极与接收。		mbed s or	THE ST

in 1. 性 in 1. 专用核式有压缩性基

With the STATE OF PARTY AND PARTY.



制成的ROM 为 32M 69 (超级揭精 2)、使用 专用压缩格式、压缩后 的容量为 1.6Mb。先続 与到卡带上,然后在 GBA上运行。实测解 压螺的因为 23 秒。

THE STREET

选择一个ROM,会编出一个提示窗口,除你是否压 据,我们选择"专用压赔格式"、软件开始将选中的ROM 按专用格式进行压够。这个压缩的时间长短跟你的电脑的 有富药很大关系,配置高的电脑压缩速度就快一些。

、原で見 HCMマ 中 間を、下げて 中田ペイ。 イ 明日、正確的程度 ・第45年 一般



果说,ROM首先要经过端底、增强过程就是将ROM中的 无用数据去除。只保留真正的ROM 数据。经过增减后 ROM的现象已经比如能以"7 步。然后后,从会称任果。 经过压缩后,ROM的语言会对。每里多,所以伊急共现有 的ROM比据局包得非常。 包 产度所包 FOM 那能压缩 格非常川,到的POM POMP的要原本与或是在他过的,所 以能压缩的程度就被有限。 通常ROM 到在压缩后能有多 大,你看着ROM的 Z PP 文件或可以估计出来了,从网上 下载的ROM 大规则是经 PP 医暗镜的。

我曾经做了个试验,在一张 256M 的卡带内装入了11 个压缩过的 64M 的 ROM,并且卡带最后还有 9M 的剩余空 词,ROM 89总数据容量相当于 11x84M + 9M = 713M,是 不是根统人」这一点。普通卡带是根本做不到的。

不过我感覺接一下之戶中特別物D原列的問題。 子信期D應。2584 卡得支持644 及以下容量69 ROM 任態 D能。1284 卡得支持324 及以下容量65年可即能。6444 卡用支持184 及以下容量65年或即能。这份1669會是走。 1284 卡得的 RAM 空間为 324, 2866 卡得的 RAM 空間为 6446。例以上使用 1284 的 21户 卡时,你只能压缩等于或 小于3244 68 ROM。使用 2584 的 21户 卡特的,你只能压缩 等于或小于6444 的 ROM。不过3244 和 68 ROM 占了 OBA 游戏的绝大多数。

除了習效、我们还原用之中平压缩什么呢。电子已是 个不错的选择。因为它的压力比极高。还可以用来放音乐 文件,用 GBAL PHA 60 SWalkman 做的音乐文件压喷比也 可以50。总之我们可称丰丽的空间先分的用用,某人更多 的内容,而不必的发起心容量问题。

在遊却ROM 时,你还有效眼。 题加上的ROM 会自动 一个中文的题戏名。并且这个中文的题及名述两量示 第1984 的含于菜单上,这对用户来设是走来为便的。 書 想到使用的方便性,Linx 的软件专门增加了一个游戏名 库,里面包含中OM的中文名。 英文名、相ROM 名。当你 那加 ROM 时,软件含自加从年中选择出对应的中文名显 示出来,而未需要用户自己手动输入。

练写完選就后,打开GBA、会會對ROM 遊择單為 這來Link 更改了新的單端显示方法,完全的賴 WinDOWS 的關此代策區,文件类型由限解來表示。这一点來之中卡 特來或與重要,因为 Z I P 系列卡爾亞以写人压壞后的 ROM,也可以写人不压缩的ROM,两加上还有MSS 超浓 电子书等等,文件的类型生常多。为了让用户一目了然 Link 的数件为看种文件设定了一个图标,用户只要要处置 核可以到海顶安坪是压缩过的ROM,还是未压缩的 ROM,或是是 NES 遊戏等等。

当选中一个未压缩的 ROM的,ROM会直接开始运 行。当选中一个压缩过的 ROM的,ROM会先进打解压 缩、解压缩定中后,ROM才 

直接进入上次解压缩后的 遊戏,而无病再次解且 缩。不过由于ROM 是解正 缩到RAM区的,所以则等 关闭GBA的电源开关,是 公RAM 区的胶底将五条、 重新开机后就没有户LA LAST GAME 迄个选篇

了,你要选择压缩过的ROM的,还需要重新解压缩。

 帮时,由于一般的程序写,而 GBA 自动来去除可附加于合大型的合大定大小的一颗 菜菜单程 ROM 中。 1 個,絕不会

游戏M 世襲求FこA

ITERFICA 120NS。— FLASH芯I 速度慢、角 系列FLASI EPLO的延 T. 对游戏 运行。

44 MA

SRAM 占3 18个游戏。 性恐为的特别,无统则的为多。 一种,不是自己的,不是自己的,不是自己的,不是自己的,不是自己的。 是由的如果是自己的,他是自己的。 他们,就是自己的。 他们,就是自己的。

> 统写道 因此终写读

> > TANK OF THE PERSON OF T

电子DYI作整 http://emudiy.yeah.ne

DM 选择菜单。 親 WINDOWS 一点对ZIP卡 写人压缩后的 A育 NES 游戏、 用户一目了然。 中只要看到图 还是未压缩的

自我4.85内部

我们就无法回 华从3.0版就开 9. 元择物面,不 如果我们先运 中田四键制位功 面, 这时你会发 ST GAME, 额 **统中**及顶的, 会 上次解于缩后的 **无需再欠解压** 由于ROM 是解压 区的, 所以如果 的电源开关,那 2的数据将丢失, 后就没有PLAV

要有合卡菜单程 样就会占用一定 E的几个ROM 图 的剩余空间大于 的问顾。对于这 方法, 一是合卡 并且当烧写单个 烧写到 128M 卡

BAME IS TIME

量新解压缩。

用門、田子ROM的容量太潔、无去气、心:經過 過草 -般的程序会提示错误。这需要 + 7 方称 - 文学 1 电喷 写,而 GBA Link 的程序则会智能识别这种情况。由软件 月初来去除合卡菜单。二是合土菜单程用"置了" 配 物加于含卡中的任 ROM之中 因此出于非古特别的。 其它的合卡菜单程序都需要占用FLANH,中学产业所透 定大,的一块位置,因此无论合主要单程停望;是 〔 的复占用图定大小的容量。而 SHA 、 IN 的 对点之外在于 岩主菜单程序的位置动产分配。可附加于七十中产任 FKM中。并且合于简单程序有多大 就分产用为大的空 到,绝不会没费空间。因此不能含 F的几条就小寿多。

游戏游皮方向: GBA的一个创物周期约为120nS,因 世费来FLASH版片的征迟加上控制部片的银矿和本规过 29mS。一般使用的EPLO的最近为1%/ 这样就要求 、ASH芯片的延迟不得超过117ns 图象F、A HFIG的 **※疫慢、需要通過软件或硬件方式対象度进行計例 Z F** 系列FLASH卡特采用的是高速的全新FLA HTTP 其上 -P. D的版图, 仍成低于1270 。 65以子宫("开心声电影 All.

作的方面: 存档空间分配更合理 FRF M 1 18K RAM占32K、FLASHE IV。M的存料:A面为可供 14个游戏同时存档。当把某些能够"44500"。 147.34约圆 性思为"无"时、程序会自动下70%。同于存户。这样性 所写好的卡特运行该游戏。美事进。以后 \$15°校下失 双 因为存档已经关闭了,这样要价好已是不到覆盖真它 存档 这是其它程序均不具备EF。第 3 11 24 46 大人 举由软件自动识别的 因此 搬不要主办整理存档的大 ,。如果手动把RCM的存档器, 6. 走 在点 ; MY 就有可 览置盖其它 ROM 的存料。

被写通度: 3 20版的软件255与186子优化。 **光世游写使股標到了有效的指点**



- 人 . 娇气 完 盛·08M 型・イヤタのを用意 夏 - 时 - 钟。

总之, GBA 系列士 海岳 种性 斯伯格世級原的主



带 异子普通统录卡的正常动脉外 它还增加了 些象压 權之業的非常有实用价值的削新功能。它使得烧录卡的容 量的扩称下去产生了改变,这令人想起了 AME 的 CPU,不 更適度不差以后 JiP 系列的主用的容量に面都要増加一个 +号。我想可使用 2 P 系列统录卡的用户总一句话:银装 多少就装多少吧。

最新的消息 我们诉哟打赛搞一个"设计了户卡带台



卡方案, 得免费 GBAL「K 烧录系 统"的活动。

关于这个表 动, 是因为有朋 及来面间 × 于

2户 3.样 建设中 1条人; 发挥它的优势、所以军然就 有了议能一个想法。打算搞这样一个活动,让大家充分发 撰四 180智慧、提供 此所美尔德田有掌 珍木字 (里多

的启发, 让 ことを閉模 站大家带来 更多的乐

趣、当然 为了订香动 更生动一

也, 我们可以提供 供产品. 包括 56M 128M F 附和

这个活动要求大家利用压缩功能提供一套或多套烧写 合卡产家家总明怎样充分利用卡带更好的达到娱乐的目 的。所有的人都可以整领这个活动,无论你是否 GBALINK 的暗户。只要下载一份3.20版软件、针对128M的ZP卡 带键 256M 的 ZIP 带 根据自己的设想、提出自己的合卡 5案。被抓图出来,并且附上方案的说明即可。详细的畅 兒講查看 FML ZONE 网站的模拟器社区的模拟器硬件 DIY Water

nttp gameclub online.sh.cn/emu/

SQUARESOFT

耐を終まつ人chrono

前线任务 (FRONT MISSION) 机种 SFC 选是 SLG 广南 SQUARE&G-CRAF

プロントミッション

《前线任务》回顾研究 · 好火山的回忆录——

・崩潰・

. ・ 54 - 141 . - 推升 7 - 数5.6) · ,T +4 + 任借于众的尽能。 一 選 べいた 5年、野中舎僧を、日 し・英字 、 "」 (**) 算さり軽度率が角地及 (字家物主团) + (超级机器人大战)的感觉。 出自 SQUARE 之手、自然有其独到之处。独 3-1, 探察的主题(反战、人类克隆 …), 细 * 刻面以及忧伤完美的創情,使得它一举成名。 " 的是本作的片头,细心的玩家或许会发现下方 Y SOUARE 外还另有一个G stem Pite





准 还是在PS的代 おトドン表示的RPG "《妖精战士》系列" 么... 和其实于是 G-GRAFT 与秦军; 作开发的。)

・線迷・

(前线压务) 显然吸取了历史上很多优秀 8 的精 华。如摩亚用的是30 方体的图,有高低等和如4 年变化。 有些类似《皇家骑士团》》。相中起海师广 地中网以无疑 中加真实。游戏虽然是描述人 1.5 4的符号 64年出单 511 4. 而是秦坐特殊的机甲、这一"上又在"蒙(超级 5.水, 1 战)。不过 (SRW) 中都是些无数的、动不动就 " " " 课的"慢物"级机器人、机师也都是些协教性

火 " 货 简 (箣线杆务) 中 新! 4· "一种曾曾通過的传说 正本 , 当区说并不能称之为机器 × アブ・ 。 × 市内居る着 トカシュ・子湾市・ス



放此背景十分词具, 故事身定 在21世纪不近的海泉、世界将局 发生了重大要性, 甲成子号 势 万集团,《前线任务》中主要冲及 了两个大势力集团: USN和 OCU, USN 即新大陆合众国 (United States of New (nthent),



田南北美州联合而成; OCU 即大洋共商联合 (Oceania C 'mm a', 由大洋洲、日本及东南亚、太平洋 诸小国联合而战。必事中还会出现PMO,即和平调停机 构 (Peace Mediated Organization)、和扎夫特拉中 利图 (Republic of Zerftra) 等其它势力。



故事发生在太平 详上的一个只有百年 历史的小岛——给夫

夏岛上, 历史上 0℃ 与USN 就此母的严重 权量发生过一次扩 争, 即第一次启夫县 粉爭, 后在 PMO的進

亚新的小技术主要核心了供条的规范 停下结束。然而战争 的危险只是暂时性消除、很快在20年后又发生了第二家

·游戏研究·

1. 机体的 独特 HP 设定

昭夫要粉争,本作就是讲述这段历史

本游戏中机体的 HP 不偿其他 SLG 那样只有一项值 而是分为四个部分、分别景: 身体 (Body)、左右手 (Left

Arm & Right Arm) 和足 题 (Leg)。四个部分各自有 不同的作用。身体是景重要



《前组织 1994;由于 联合国管理。 2015: 扎大 2020, USN 2026: OCU # 2034: 非辨 2040: Dfif 2064:《謝慰 2970: #~ 2000: 1 2102; Arole

2112: (前数 如果本部分的 器的部分,被 果两手都被击 份了,足郎是 大下路, 想到 大作《放浪》 B对约要注意数 然主毁敌人的 医阿曼斯氏管

> 2. 机体点 机体的过

《前线任务》历史事件简要年表:

1984;由于地壳运动。哈夫曼岛于太平洋中的现、智引 庭介国管理,

2015: 机夫特拉共和国成立。

|2020; USN 建文. 阿时混出联合国。 2026, OCU 職立.

2024: 李州给李梯改。(《前魏任务·获得》)

2040; 步行作战兵器——長甲 (Wanzer) 穩化. 2084:《荔枝任务·输之意机》。

2078:第一次岭央景纷争。 2090; 拉卡斯事件导致第二次输入營設會 (《舊姓任

多》)。 2142: Aroldesh 独立液争 (《前线任务 2》)。

2112:《前线任务3》。

如果本部分的 HP 降为 15 利,体被手点、それ下是装备式 员的部分,被击毁后将无法使用装备在该手上的武器。如 果两手都被击毁那就成了一个战场上的震人,只有遇命的 份子 定部是机体的移位等。 也"点"。1988至门夫 大下降、物館和菓子子 電視3 立、トラル 「黒ケ 大作 (放射智術, 意) 根料(起 ふべ -) 『夏:原 F机体的各部分++5、华斯河体格 · 诗**** *** ** 的也要注意敌方机体的HP,选择恰当的策略加以背灭。虽 然于设备人的母妹图示例 1、明末 在第二十二年代经验还 是尽量将其全部部件都五级吧。



USN勢力

联合 Ocean a

乐南亚 专平连

即和平過停机

)。利扎夫特拍兵

拉事发生在太平

的-个只有百年

的小岛——哈夫

上, 历史上 OCU

SN就此岛的日屬

| 佐生い 中战

即第一次治夫妻

,后在PMO的调

结束。然而战争 5又发生了第二次

那样只有一项值

)、左右手(Left

机体的改造是本游戏的又一大亮点,也是本游戏最可 玩的她方。



包一个基地都有商店。可以在里面对机体各部件进行 自由改造升级,强化其作战能力,而且改造的结果可以在 画面中非常直溯地看到。改造可分为对机体本身的改造和 对武器的改造。对机体的改造除前述的身体、左右手、足 部等部件外,还有后背包和电脑。选择部件时要注意各项 参数、HP、防御力(DF)、量量(Weight)是要先发言 您的,現体受着更看输出功率 (Engine),手臂要看命中 事 (Hit),足部要看移动能力 (Move)。注册各部件间要 合理搭配,总量量不要超过功率,重量与功率的比率 W P显示在机体的右上方、当超过 100 时会无法装备。后背 包 (Back Park) 是非常重要的装备,可以除外提供功率。 的可以装备更多的物品,而电脑(Computer)则可以提 高各项集力的附加值。如何合理搭配机体制件就要量玩家 的设计、统筹能力了。

武器的改造比较简单,只有手、寫兩种 千十九八八 分为: 机格 (MG), 只能近距离攻击,弹数多但。1.5.5.5 小、表示为N×M。N是每次开枪发射的递数。NYTAS 子弹的魅力, 步枪, 基本上是近战武器, 有的 127 一次只能开一枪,表示为1×M、单发威力大枪。** 低。格斗武器,比如警棍什么的,成力大但仅由:。少 3. 另外某些手臂部件本身就内藏打击机构。 键点 整一 于格斗武器,装了这种手臂就无法再装备枪艦 (1,)。 技的存在(后面有述)。个人认为机枪是最强的。格当武 器次之,步枪又次之,导弹再次之,远近两用步枪由于其 低命中寧实用牲最低。

扁郎可以技器导弹或者护甲,在这里笔者推荐护甲, 因为别智导弹发射时声势浩大、样子根吓人,实际的用处 根本不大。一是命中率根低威力也并不很高,一是有弹数 規制,三是畢業太量、太耗费功率。而护甲可以有效地增 强即剧解力。在敌石特强攻击。"选择使用护骨助翻行业大 的几率可以把导弹弹飞或者减轻伤害。

3. 战斗技能

游戏中的战斗可以分为三种:远(tong)、近(si rt 和格式(fight)。远是指使用武器在两格以上的距离中队 防, 近是指与敌人近身使用枪械攻防, 格斗是指" 战, 上 身使用格斗武器攻防。近与格斗比较好理解,、以下, 精脏 用导弹攻击或者使用远近两用枪边程攻击。游戏中每次战 **斗都可以归入这三种类型、无论我方是攻击还是防御都会** 获得相应的经验。当然经验只能归本次战斗类型所有。 其 丁丁也不会获得 另外还有 拉敬捷 Ago 1、 能力 影 多角性的 產業 天山鄉种类型的战斗只要受到数严权击



27 · 可任用至一连转要引放的指令表类型的

自经特技、具体如图: ong Calde 8619 发动与可以确定导弹电池的具体部位 Deed Car a 发动与可用曲攻击国营职会的部位 则可是得Ne Dect **千里点的**多 Nhori Switch (轮换) 加黎斯司主聯號基了晚、发动物投引先再發照果 记录 namena Spred MM 发动和可使挑战的制造佛教理多 破力如火 异氧在磷 主新国主会比于常籍也更多的原片 · 我 First (社先) 可以于对于出于做维先统治 数分5cmm情景颜情 Step W.R. 智明和可引起《報酬》去行动能力 处于只藏藏行 **小概此下的知识** Double 《祝信 歌興》() 學數各了場片或需要失此物技允许使用另 RYBERG. Millbertiftveraffill.

おから行為の之分、最高LV3。等の超高在微3中发 よが成果。而且有可能会连续发动多个。 2・3・3 かくり形 Joseph 形立的使不使用 できなか。 し、地対手で全上地

高、及上 人最为商金的是 Stort 投差。 尤其 育年的を下的形容。 戶下的商品可以用 元報 "多言。 在成当中西分之西波动。 你会同事地会 "多言。 在成当中西分之西波动。 你会同事地会 "意"或是是作为上帝主要对手命运动服使。 如 注写以一稳重提市中Body 部分洞贝对手。 "在于太贞与是定",而且受命中率。 成器版 "不多。也不一定他一次完全打坏Body 部分, "不同是死定点攻击手嘴,把它打成使得取的同 "数"。 1月 阿叶是 石灰达的, 经过我实际游戏的观察 "数"。 1月 阿叶是 石灰达的, 经过我实际游戏的观察 "数"。 1月 阿叶是 石灰达的, 经过我实际游戏的观象 "数"。 1月 阿叶是 石灰达的, 经过我实际游戏的观象 "数"。 1月 阿叶是 石灰达的, 并以是 日本 原元 第一位 10 等的目标是 11年石丰。 于之世名 原元 第一位的等增具就要优先要本它装备有等效的等

表 2 中心就是 2 个8 了,主要的原因就是导弹太不实 国 2 年 4 个制导能力也没有很大改善。

5、 が水(5)熱帯的音話 汗)、電音的程等打法 ケビニルのもか、くさなの、メガ場系(ハイギカ) 音が、14 mm (このの角色型の数)、3第、 部就才是要靠自己去玩。和是一样,样的玩品就没有着。

4. 游戏中的升级

每美的的各位。中政府的经验观别会逐渐提升,不过 在外别为其它包含的意义不一样。因为机体的中等 为许不依据的应则的外来而激逐。现象主要影响的他 目畸能力,也就是由色状态中的Long。Short、Flant和 Asilty。另外还要注册的的是Long。Short、Flant和 Asilty。另外还要注册的的是Long。Short、Flant和 Asilty。另外还要注册的的是Long。Short、Flant和 统无主任何经验了,也就是承无有理操作的。进行就 能是任务的经验,进行或当。用其它技术实获得经验了。

5. 城镇介绍

遊放便完成績的製施十分網点,只用跨廊的單單架基 还越續中別建筑。但这样未拿施铁。Quante、沒十的後、 能力的意观。但人母 场份印刷 * (1電對十分積美的社 景,尤其是為中,改美的於了框影性 為說的出去了經驗 气氛。下面剛要介紹一下几个场所。

商店(Shop)是改造机体、胸实道具、部队休息的 要要地点。改造



体化中,,自也装条件长过上,此上的直具除了回题用的 外还有理算弹、地管、闪光弹等等,实用性不高,Sell可以把掉下束机在线。中被铁的物品类控,Tax可以与先生 读话获得一些情报。

军部(Military Office):领取作战 任务的地方、奥尔 松上校会在这里下 达作战命令,很多 精节一共行之里专 生 等到一个好你



致镇。是是 是里可证则 各样的人。 标情报 从 析证 也等 另外这里也 些同伴加人。 符技场

为人场赛 (E 选择出战的表 手的能力显示

A在 樹(陪宰 1)

爾(昭率 1) 的对手,否则 选择我方队伍 Guest 顶楣/ Window);可 转备、道具等 69已方对战。

編集机体 的改造功能完全 育在这里才有。 可以各看机桶的 不同的城镇 头 上机场等等

全部市

全部可加入介绍。

teka E-meiltekakoomionan

2 50 D # 98 F

升级, 此时就只

關单的華原来描

RE 福力的華丁

别十分精美的 海輸出了独特的

. 部队休整的

要地点。改造

- 顶在前面已经

过了, 这里说

-下其它选项:

Ly 是直接购实

品(可以按X

香用说明).

原则物层会所

后备库,而机

除了回复用的

本高: Sell 可

mk 可以与底主

获得经验了。

是个需要她点,在 这里可以遇致否式 透取可以遇致否式 使陈的人,获得各 所能从从中会分 新出一些额丝马迹。 另外这辈也会有一 题仔细几人。 "我是你知人 "我是你知人"



斗权场(Colosseum),这可是个微铁的好地方啊。分为人场要(Entry)和己方对战(VS Play)。人场要先要选择出战的己方角色,然后要选择对战的对手,服率和对手的账力显示在右方,最后要选择对战的极例,不同的极



▲在此大量赚钱以疯狂放机。

开始的100 6000。 辦加 比需要相當 級別際完立 時 1. 好性

金额,从费

▲在北大車會以供租赁前。 也就是克沙 ● (尼寧 - 1) ※ 金额。注意要选择期率在1,0~4、0之间 的对手、否则实力相继太大胜尊是极低的。已万效或数定 促挥及力从低中的任意两名的色一安晶低。他可以选择 Guest 颂論人思特登录其它引体。就态表示(Status Window);可以详细意言所有角色的相关速度,知理能 概念。進典等等,另外这里显示的物份可以用在当晚场中 的已为效效。

编集机体(Set Up),这些的machine选项与商店里 的双岛加格完全 样,可以使用17年中的大大大桥 也只 有在这里才有Items 项,可以被备回复通费考。Piot 项 可以查看机术的资料。

・角色介绍・

全部可加入的由于拉口。以下就是对于6.的简单组。

1. 编档 (Roid)

能刀: ★★★★

加入方法:本游戏的主角,当然在游戏一开始就登场

评价:全名Roid Citva,背负悲剧历史的 主角、坚毅的外表下总 暴着调苦的内心、拥有 强烈的正义感,为了追



求自己认为正确的通路会不顾他人的劝阻。作为主角,通 帮助能力是绝对方可称测的。做当中的绝对主力,各种较 能感可以思事。远近、格斗样样概遇。完全不成就要会。 中只会造态的主角(比如(三国交流传)里的对信)。被 便说一下,由于军者汉化火中间限,就处一开始的献战名 字并不是"调得"。还顺后也自己动手能改、50寸字了。

2. 萨京塔 (Sakata)

能力: ★★★★★

20人方法:初期加入。



评价:全名Ryu Sakata,是主角勝得的 學友,可以说是游戏的 第二号主角。身世級嚴 在谜团之中,随着剧情

的发展渐渐显露,家族的不幸令人觊觎。能力方面不遵于 确带,也可以掌握多种技能,战斗主力。

3.條塔典 (Natalie)

机体名: PrimRose 能力: 含含含含含

加入方法:初期加入。 评价:全名Natalie

Blakewood,一号女主角,拥有天蓝色的眼睛和 金色的秀发,被天野兽李 缩些膀胱台美颜,完美的



女性。一直暗忍端得,但出于女性的看定和对赌得和女友 的顾虑而至始至终没有开口。她也有着非两一般的家庭背景,或许是这个原因使她拥有了不输于男子的战斗能力。 级场主力。

TO PROBLEM TO THE Classic

4. 基斯 (heith)



5.J.J.(J.J.)

10 ★★★★ 1016 - 税均5万人



评价:全名Joynas Jerlasks, 阿尔J.J. 很 酷的黑人老大, 祖籍非 渊, 身上的联节很有趣。 与基斯张杨的个件概然

6. 弗雷维里克 (Fredrick)

机体名: Witness

能力: ★★★

加入方法: 救援后加入。 评价: 全名Fredrick Lancaster, 一流的战地记者

世界上最危险的几个职品。 购 为了写出优 的战中报道而深入战

用分支限 7的的职业, 名



7. M (Yang)

をはる。Syokuran で 能力: 食食食食 加入方法・充义等域の飲味が

评价:全名 Yang Meihua (杨美华中中), 似乎是中国人。一副英委 讽笑的样子,短发真是令 人着迷惘。为了找号失踪



的弟弟而来到哈夫曼岛,实力根强,擅长近男格斗,不适 其Short 能力也是不错的,战场主力。

8.保罗 (Paul) 机体名: Rainbow 能力: ★★★ 加入方去 茯穀与加入。

评价: 全名Paul C Grieber, 获束打扮上育 些古典的味道, 似乎新 业是个神父, 信仰事意 教, 说话总是"神"不同

口,能力不高,在Long 技能方面要强一些。。

9.说新 (Hans)] 机体名: My Maria

能力:★★★★ 加入方法:某关战斗结束后自动加入。

评价:全名Hans Goldwin、神秘的女性。 自称"天才傳报员",与 杨因"业务往来"而相 识。头上戴着一个奇怪



的头盔,看不到面孔,不知能是大美女还是……,不过从 这个外裂上也可看出她比较擅长Long 特较(头盔估计算 是磁准镜吧),是Long 的变用性太低不建议培养,她然 Short 能力也还可以,能力中等端上。

10.克雷利奥 (Gregorio)] 机体名: Mr.Kong

能力:★★★★

207万 去: 以技场战胜后加入。 [47] 全名 [48] [47] (通常购购为购克。

展引达特带舰的样子就知道他擅长格士 他的名字和2·5



11. 臭鬼机体名:

能力:★加入方法 评价:全 Odonnell,以 使一直以为是 了汉化后才发 个"欧巴桑"、实在是维之讨。 银在心、报单

伍。能力不高

12. 拉尔, 机体名: C 模力 ★:

Dian, 中年大/ 样子、感觉就 13. 伊辛

机体名: 6 能力: ★ 加入方法 加入方法

评价:全 Yeshin,杨的

> 14 阿尔 机体品 (促力, 查 加入与法:

90 www.eumeroue.uet





返回与他交谈, 斗技场 战胜后加入。

评价: 全名 Alder Welss, 由于在战争中失 去了儿子而终日侧酒、

据说以前是个优秀的战士。不过现在显然退化很多了,肥 力由等.

11.英里 (Maury)

机体名: Tomy

施力: ★★★

加入方法: 获救后加入

评价: 全名Maury Odonnell, 以前玩的时 候~直以为是"他"。作 了汉化后才发现原来是

↑"欧巴曼", 汗。模样 实在是难以讨人喜欢,她由于战争失去了亲人。对魏德怀 枪在心,报着"要亲眼看到瑞得死去"的心魄而加入了**队** 伍。能力不高。

12. 拉尔夫 (Ralph) 机体名: Cancer

脚力, 含含含



加入方法: 在后期 は時候的ははは中国の 在对手列表中看到他的 评价: 全名Raiph

Dian,中年大叔型人物、鳴世背景不明、一副老气模数的 样子,感觉就和他的机体名差不多(汗)。能力一般。

13.伊华 (Yeehin)

机体名: Garyo

能力: 含含含

加入方法: 获叙后



评价: 全名Yang Yeahin, 杨的弟弟、似乎很耐小的事、极力一般。

14.阿尔达 (Alder)

机体吊 个.wo

能力、★★★

10人下去:初期《在酒吧里看节州》写过2月至后两

15.被比 (Bobby)

机体名: Death

能力: ★★★ 加入方法: 刨情中

制上两人争斗后加入。 评价: 全名Bobby

Hopkins,军者对他设什么深刻的印象。能力 粉

16.液化卡 (Porunga)



部力・食食食 加入广去 朱精区 他中部上四人第二年十

评价:全名Porguna,与波比是好友,看样子是个印 **集安人、爱好自然、为了守护的夫曼岛而战斗、能力一般。**

17. 查次 (Gentz)

机体名: Richter

能力: ★★★ 加入方法: 剧情加入。

评价: 全名Gentz

Weizer, 这位的身份比 投特殊, 居然是恐怖组织 --- "給夫豐之魂" 的头 头。外貌十分古怪、像是



戴了防器面具,又让人联想到恶者。由于加入时能太饒 培养的余地很小, 实力中等。

18.比喻 (PeeWie)

机体名: -

能力:★

加入方法: 剧情加入。

评价,借用奥尔松上权的话"虽然胆小但驾驶技术很

希索即称为刚亮。

7怀是……,不过从

x 特技(头盔估计就

在不健议培养, 她的

长近阜格3、不过

平价: 全名Paul C.

er, 装束打扮上有 時的味谱,似乎职

个神父, 信仰基督

说话总是"神"不同

- E.



多。 真皮色素:全 中 有角が一定 平 4 利于 作日、 上下級利達中 战斗力只有补给车上额 力极小的机枪。当然他

·游戏心得·

会 No. AME 例,胸除默认的名字。随人"波" No. 字似》,解" 4"),然后夜开始瞳确认,就可以 3014/33 4 操型依据模式。

游戏"物物体轻机家的设定就是机体被击毁后角色 等分别。"程智可见于战场、不过战斗结束机会消费 全部在排掷均、对《火炎故事》苦手的人可以放心了。

《主角传统培养方面暗议玩友们全面培养,不复只 上面。然主与体区。 站然有印角色观力较低,但也不是完 。 "这样,你被明才是称"这样",定样用的。而自在很多战斗 "故意注怀" **3路,仅能少数角色是绝对不够用的。**

5.补给车票生物量要的作成单位,虽然它的双面力几 为 0. 但其后数补助能力却非常重要。当我介育角色的 专体案件的被则在上替无法依要付,只要适在补给车旁等 10 台。它就会稍你把铅环的配件能好(虽然中只 有一 另外看近补给车的角色在指令中含多出一个 Bupby (1463)。选择进入后就可以对外体进行复备,而且写 34 英基特种

。 创新的计划在电角间间的功能、利用这一点线印 则人有解说。 在自补助生的羊中先得灭无部分敌人,则 一两一部产引旗线舰,将它随起补险车场销的人用位。 "哈哈哈"的"相名品牌中均为",可以使到打压"走身 "造产相似计坏",便好有定点转换,打坏于胃一定的 位文数和电体和分量差不停的,如此反复数可以转换场极

7 有的关有可与数的限制,要尽快在固合限制内完成。 成 有观众影响战斗后贯金的数词。

9 通关后不要着急关机,耐心地鲁克款员表,之后会 有脑藏的结局弱面,给《削线》散发悲剧气氛的结局游览 了一点则亮的色彩……

10 玩友们如果有什么问题欢迎到我的主页http: chronoz.yeah.net 留言,我会尽量回复的。

·游戏杂感·

早在數年前網頁超任机的的模就打穿了该游戏、包定 制備基本一无所知,只是游戏的系统、机体的改选、『董 的特技和很强的战略性让我对它有了深刻的£D家。

的例一,完到了2002年,正在学年程以稱无顾。 發展 然地接触了汉化。 例片细镜的是《韩宝融人 Q》,但由于 文字屬太大和技术上年中超度而放弃了。 随后我就想想了 记忆深处的《前既任务》, SLO作品应该没有 PPO 加金多 的文字画吧。 于是数并知了对《前线》的汉化研究。 新新 探索地传统了大学年,到现在起颠出了个0 99 版,还算 设备服分未套的聊读。

以构形的的破界全不了解制制。而通过发化竞才减至 验认识了《朝廷》的世界,明白了整个事件的联龙击骑 人物的曲册经历。 死化过程中虽然对地体色到了战争的级 题性。 同时也感受到了战火中报及制的借税发增的伟大, 强烈指导体持犯索都统一下本作(当然是汉化规划). 頁 影响如定音令物为之重调。

而最终不是 在得已与 做 专。本种 松上校会的 新斯改变。 程描写的

放事 团、阴谋 最为感人的 切都纪束

魚表 复

\$15 B

中的游戏 此行 4 次 的战争。 安全战争。 使是, 使是 和平而在 在本文等

作(相目

达全世!

(有 真是对 因,但

take E-meiltaka@comicenni

里条 子编译 就会转符 护 就是大用差子 石的整弦。 1 有6.0 多的经 好槽 尸能给养 级。当时槽 尸能将 级。当时将

质表, 之后会 象的结局添加

主页http://

传游戏, 但对

的政治 丰富的日龄。 特得无聊、根偶人,),但由于 自信我就像到了 有用PG 那么多 又化研究、断断

0.88版,还簿

过汉化我才真正 件的来龙去脉和 会到了战争的残 和发情的伟大。 汉化版啦)。其

應搭利) 着墨极

财争的拉卡斯等了深深的自责当 他参加战士的最强了当初事件的现代分别的地方又"见别的地方又"见别的"大家玩耍。让人不禁骄殴。 战阳里工会长 家玩耍

故事 - 开始的发展较为平法,医中期逻辑性。 身 国 阴谋一个接一个,全心安全结构被达到资金 游戏中 最为感人的就是结局则对了,经过量性不可平的战士 切别结中了。 漫手的过程下中自士伯士安全不断集 "连婚



養療在所持一 四 体们——与訓得告 別、最后與得到独 步步 [1] 等別、 中 中華生於至經

相望比地是着甘水的商 動。的同事是李阳、千年、何则 理學、防水量故事的场路。这 满两的对方体或和功能 更 满意空的预想故事。如何各个由土。 经20年中 满一步,出致为它有别为遗址。在解析这一个有量下进步 下学年后的事情。在非常原中也没有一个主意,非常 将不守面的。还是由于心具实 上的不 确实在是当于 意象,最后为明

玩了这部描写战 争的游戏、联想到即 些日子发生在伊拉克 的战争,看到电视上 受到战争伤害的人 民,更觉得和平的珍 贵,但更数最那些为 和平而战、为争取和



▲希望这些人紅龍火坂王蓋与鐵龍隊

平而不服務力的人。 在本文结束的时候,简单弗雷德甲克 "事物"在他的著 作(相因之路)中的话作为结束语 "那些《的梦想》 法全世界人民的心中"

·附录 汉化说明·

(前线任务)的个人影新级域经过"大学年的时间, 且是对不起"大响情的玩友。同中翻译图就是一方面的原 因 但我自己的煽情"是不可有组织,否如此"大玩友致

汉化过程中,我感觉到有些地方的确比较难以准确地 翻译出来,所以匿这个机会说明一下。

1 英子Sekata的名字。这个名字其实就是日语"板 也 可写是 "特比湖市"了的"特别地田家族的关系"。但 在海上的产生。国由市份之来称呼自己,从中也给相 "板田"这两个双字。我认为他是依留这么位的,是刻是 她胸籍自己与级田家族的关系,所以及代版中也全写作了 等一张"自己年级组织者"也与项目的关系;

、大量的学 英文原文版级是Nrvana, 1007度。 天 量的夢思、翻译成天堂似乎感觉并不恰当。但好會也没有 更好的选择了。

游戏中主角们的图队名称 为"CANYON CROW",直译为"食 绸唱精",但真是不太好听,所以我 烈成了"元度吗"





▲很COOL的标志

下到对了极度的模容,实在根据找到一个同样都是作"你""你这家伙"等联表达出这种心情,所以被据得不 当用了其中的表达方式,好黑不好,诸位思说了。

目前的效化版本是 0.99 版。大部分的實質對應配 经驗達中了。由于文本程由《由關準》為深版。 风格 可能会育總不一致。还剩余的 0.01 工作是就聚文字的双 化、重要对这的解文词也以及 904 的特征,由于发现在参 加工作了。平式中用于自中心配价时间等有限。有目生 五上地图为指统。一直没有自己的电脑。所以想要这成元 章 版 作。多识化时间。现在的"动是在近 两个自归组 用图学的电脑作出一个 0.980 版來

(附于本期光盘中的即为(前级任务 0.98 汉化版》)

最后要感谢丑丑。h deyx 和 reichstud o 一位翻译。

及有他们的 穿動工作就 不可能完成 (前线任务) 的同性。在 此对他们致 以最疾基的 敬意



HongMeo E-mail, maget@comicer.net

会多用最大度义的报。 基础的Ent Ep 分等,所文体会就能上环两大阪(统行规划) 即)的等电子(强度同构只接加 来得的人发出国场保险的自己, 另外设理是指定,实现在、50时 核角状形态自归来来大级级别。 使是现在产份的平均的基础。 2004 50 对心用心态格的介心图绘别。 2004 50 对心用心态格的介心图绘别。 2004 50 对心用心态格的介心图绘》。 2004 50 对心用心态格的介心图绘》。 2004 50 由于本地的形态。

新獎,新屬噶 本月度 爾內斯爾的一个月,光嚴特 机就新聞了雙不多半个月。 不过也正好角的周恩OBA上 的思嘉城松玩了个森侧天。





畑のこの手が真っ赤に燃える 利を捌めと き叫 ぶ!

每每号数点上原则的金色GOO-GUNDAMG无限数距。(G)基金 被一色电话Fane戏形为"高达更添工"、但这就毫不影响及对其的 所是。被是规则是有GOO-GUNDAM型证明(机造)不会完實、符多 截在眼境影响的由色使对识让人思一致考 十大美人制作。

标書問経的心障將 (BiO c) 打造了。 个人 散帶沒次加入的新來說前時內余、实施 不足。投資了海典相與的發頭。最終日58 起入馬並不是一般的失望。最不可思议89更 發放中寬級存在一个很明整的Biol (常好 致內倍的存盤 - ")

近日编辑部位了铁峰。就当期待已久 的空阀到位,众人难备好好享受一番时,北 京鬼忽然一改炎着状态,开始持续用雨降 高 拆于导到结算偏贵的日子了,避想心脏都高兴。

记得那个月大概发表了起李衡好几千字的用陶文师,期間也有 基本多三四四原了,是谁又是被那一模DVD光度了,如周本等等 可能就去买一个欢曲的什么的。或者不提DVD,干器实现40cccce 2 MX 440世,45至每份现至100种,期间了例入了,我可一直在 把33 SAVAGE 10個中間,这个老匹围脚在根米来还是太如此了。

一時間、N系加口和型出在我職和飞脚、我的業権开始膨胀、適 毎点 で表現色度 逆動的手部外機模で了四線。"機器・耐之手 相头要是一句目告點中國就会了,但不管網、教教廳的50分 分談 職。"我能在"天正"地。

我回过头。心受福得的以接证领人般的服神再次向身后茶几上 例汇款单键去。不可靠议的事物发生了一 汇款单竞条不见了!

沒了半天,換了牛曲,將子在炒款底下找到了它,估計是兒 戶都下去的吃。 母我也是無無用身子 : 故。才有美。晚上面里中 了一下。 濕潔無量正數。 我的心意同找不到先头的踢時起量 · 而発育一即不相對感更過級升起。

會用一下。中期二多60毫万 計60元,等例为個個銀貨100元,多數 可學與200元,與它也與與200元, 但是與200元,與它也與與200元, 近500元,即它也 近500元,即不可能工一連等的機能 於500元與其一型。 在500元,但 200元,但 200元,是 200元,是



广州读者 我家有两 Kawaks,说 可思的DLL文

答 般 的實方開始的 /kewaks.retr 看得,如東述 般始我们。

近宁读者 通问应则的 题、找命高字典 甲)是否有美统 答:WIP=I

行中",MAME 的工作。XENON 北京读者

北京城市 最近了解到 强烈。要求以后都 再安積者

现在好多P8 了,根不美。望 什么都有什么都 吾;為宁读 40MB大小的ISO MIN-棚PS ISO本 數读書的立场上

成都读者 强烈建议在 被介绍游戏的概

录卡的人来说可 答: 多谢这 机专区设块数得! 们似乎忽略了对:

读编往来 章、景景也有 如果还能剩下 BBGeforce 4 71 我可一直在 是太垃圾了。

广州读者 臭飞

* SM: *

30块71 発無

则天了啊! 港

另一个人的稿 含四河, 我认

八百多元。其

A这样一条选

CB. MX440 ,是人家非要

暴露出杂取社

形象、形多不

开始膨胀、油

震鳴, 別才手

HOUS BO LA COL

向导后茶几上

语计量风密

第上型類69種

146票。反

发生在政岛

學、当我實所

6. 我只好又

已手机充值结

之后我又发

死机而武器。

犯,被迫调

主见不得

我家有两台机,一台玩不了MAME, 另一台玩不了 Kawaks, 说是找不到DLL文件, 不能正常自动云云, 这 可恶的DLL文件我上哪找?

答:一般来说上模拟器的官方网络都能找到, 两者 的官方网站地址分别是: http://www.mame.net和http:/ /kawaks.retrogames.com。建议您有条件的话可以上去 看看,如果还是不行还请提供具体缺少的文件名称和信 息给我们。

辽宁读者 田仲

请问数期都有的MAME WIP中的WIP到底是什么意 取,我资遍字典也没找到,还看就是XENGGEAR (BRE 甲) 是否有美版中

答: WIP=Work In Progress, 意思是 "工作中、进 行中", MAME WIP表示的是MAME小组目前正在执行中 的工作。XENOGEAR (异度装甲) 是有美版的。

北京读者

最近了解到原来PS的ISO機像文件容置才30-40MB。 强烈要求以后每期的光盘中也进几个PS的SO。

现在好多PS ROM都把游戏中的音乐和CG文件去掉 了。很不奏。望以后多些完全的ROM,不要把光盘破洞 什么都有什么都不好,)

答:向宁读者正好解释了SK读者的观点。 翘些30-40MB大小的ISO領像是去掉了动画和音乐的MINI版。对于 MINI版PS ISO不同的读者有不同的看法,我们会站在大名 数读者的立场上尽量挑选合适的时期和对象来发送。

成都能計

强烈建议在"掌机专区"的"GBA游戏应额"中注明 被介绍游戏的容量及存档方式等。这对于我们议题有修 录卡的人来说可是很重要的唯一

答: 多谢这位读者的提醒,一直以来我们都想知觉 机专区这块做得更有特色。不过在以往的搜索过程中我 们似乎忽略了对读者意见的重视,这期我们已经加上了

Rom的相关说明,希望能对这类朋友有所帮助。

河南流击

最近我的电脑出了点毛病、光去搜索不到了,虚符 还能正常显示。也能正常读盘、CD、VCD可正常播放、但 ePSXe、CD Copy等软件都搜索不到光驱的存在(除了 Daemon Tools),希望能够给予帮助。另外还想问问: 现在哪个模拟器能够正常模拟(星周传说) 啊?

答: 这很有可能是你的Daemon Tools默认的虚拟光 级占据了第一个光驱的缘故。如果用ePSXe可以试着在光 驱播件设置中讲游戏光级设成实际游戏光盘所在的物理 光製農符,其它软件若只认第一光製,便需要在电脑的 设备管理器中手动更改物理光驱的盘符为第一光驱。 (星海传说)属于后期SFC定制加密芯片的游戏,不过现 在里面的芯片加密已经被破解了。您可以仔细阅读本期 的文章然后使用光盘中的模拟器来运行。

再安 罗鸣

最近上网。但总也打不开你们的站点,是不是域名 变更了还是奶点有什么调整?

答: 谢谢你的支持,由于最近域名服务器有点问 题。所以导致www.emu-zons.net无法登陆我们的网站。 在此给网友提供另外一个域名: emu.xaonline.com, 这个 域名可以正常登陆我们的官方网站。

ETC

• 《脱月圆舞曲》之权魂戒指第一送给仍在为收藏 努力的朋友 (By fyeatty)

很后悔, 本人玩的是英文版(自以为英语水平 高),而我又讨厌在装备中看到许多杂物,所以就一直 到门口的男人那去卖东西,在最后阶段我拿到了一个难 指,看了英文以为是个能增加魔法瓶出现机率的, 我想 反正以后会有一个能够使魔法值不减的戒指, 就一时年 起把它卖了,后来等我最德过来时已经来不及了(曾经 有一个珍贵的戒指放在我的面前,可是我没有珍惜,等 到后悔的时候却追悔莫及,如果Dracula能够给我在来一 次的机会, 我会对那个戒指说三个字: 我要你, 如果硬 要将这份爱加上一个期限,我希望是6:36:25 (我第一 次通关的时间)。

• 读者朋友First . R的亲信和四格漫画已收到,十分 感谢恩对我们杂志的支持!我们正在考虑于今后的杂志 中将热心读者的优秀作品刊出、敬请留意。



HongMao E-mail; maget@comicen.net

```
Super Street Fighters 11 Remix (街面2 051)
Super Street Tighters is Really Special (特別推荐, GBA上的SS游戏)
—Roms (本月发布的BGM)
—Wsc (前续任务、约束之地)
—PCH (大家来找破)
   Mane (Mane 9.78.1补全)
ader (读者点播)
ter (其它周边)
     neplay(本月模拟录像)
         -Callus
      Patch (Ron7)
      ete (girghill
                 (銀紅) 維括件)
      Plugins (
      1164
      Hame
      -Ias
      Cha
       L-Fmu
      Cns2
       -300
  art (文章相关软件)
|一部任加密大作完全模拟
        STATE BEING
           物 语 Senc 录像
                   mary bug2
         拾忆小版
                   圣平士黄金传说
         失落的天堂
Recom(新版推荐游戏)
             Hame art we.7 (M)
          前线任务汉化版
             6-
          光明与黑暗
                   - Creat
```

模拟与游戏征稍要求

(機取与激決) 型力于個內機似態文化的情報。 DI成为生的最权益 量性並的機似器与游戏及功能电玩用达到讯讯物为目标。 的为一节至 刊物。 各为继承校还要远处转达到成局。 尤其是文章的来源不够广泛 应此非常展明教来回外界的支持。 特武、本刊题列广大读者和创作技 分者包据。

- 1. 作者要求: 作者対于模似器、無效。相关软硬件常以及即用 一定程度的了解、逻辑通牒、文规流幅、文风明快、以文本文件(txt) +部片の形式投稿。
- 2. 女子興奮,文字不得涉及任何反动、色舞、侧力等违法求不适合公开发表之内容。严惧出调一概多股、影侣炒费采集。一经效调、公开批评并换册已经重扣除或不予效按确责。
- 3. 個片重素。即片主面采用one被式(包限绘图片包式不均匀模 相关软件模拟),更定案的原则比别大、满种则类、卷字图片不是位于 2012年或者的原则或为信息的无规则。更可能相反字形上用 分让上面片。因片描写图片被取取房外列,以其等时产真工基础的模 规则,如除机刀,相似又解对上一次用于相目的图片和一张用于有異的 而产。
 - 4. 關文館會:文字和图片的整合形式见以下的例子: 我这里要"無人個片[/01.bmp]"
 - 图文混合的稿件会由相关栏目编辑混侃作者重新标注,待格式符合 标准后方进入文章审核阶段。
 - 伊備原则。本刊对于投稿稿件提优而录、一经录取、稿件发表 所能用内付得题。
 - 6. 注意事項,投稿清洁明文章合款、规型、作者笔名、所屬部市 小组等,并于文章石下角等别作者真实注名、既系蛇址(金额第)、表 系方式(电话号码、网络联系方式DE-mail、QQ、MSN号)。發電5 三个月如本刊未采用。作者写得概件品投資之刊物、都不透畅。

投稿信箱: cotolo@163.com

(模拟与器戏) 海特您的参与,共同为发展中国的模拟器与器戏产业数出自己的概律之力。



中核式不过適用 ※图片不模式于 图版文字的上两 美工用级品的模 一条用了两票的

,作为一个新生 美容下银厂之。 大演者和目引 要

件常识及似用有

以文本文件 (

力等违法或不适

注,特格式符合 量取,稿件发表

名、所属创作 (含邮编)、联 N等)。投稿后

不识略。

用题的表现产

东西兵传 CSI.6新武器实用指南□

光盘超值赠送:

经典再现:《心跳回忆》完整中文版



本月 MAME 全集 68A 上的 55 游戏 50 高达 6 世纪:秧眼高达

WSC大作:《前线任务》《约束之他》

55 150:《守护英雄》

大金刚 GBA 版、纹章之谜 1.03 汉化版







18 失落的天堂

第二回 Gamest 大賞 经典游戏推荐







游戏 OST 賞析

《街头霸王 2》混音版原井





本月模拟器大全

本月精选游戏 Gif 动is 本月精选录像文件

本月特选亦像文件 本月特选密核集 文章相关

光与精的浪漫-《光明与里精》专题 《前线任务》- 战火中的田记录 悲伤的咏叹-《晓月圆舞幽》深度研究

无限道场-火流领域 泰二之舞实战心得



vol IC



WWW.EMU-ZONE.NET

定价: 人民币 15 元 港币 20 元